ИГРЫ НОМЕРА:

Deus Ex: Invisible War / The Matrix Online / **Duality** / Terminator 3: War of the Machines / **UFO: Aftermath** / Freedom Fighters / **Chaos Legion** / No Man's Land / **Age of Mythology: The Titans** / Otogi: Myth of Demons / **The King of Route 66** / Blackthorne / **Boktai** / Homeworld 2 / **The Temple of Elemental Evil** / ChessMaster 9000 / **Картель: Кокаиновые войны** / Тотальное истребление / **Карлик Нос** / Терминация / **Боемобили**

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 21>

КИБЕРПАНК
ОТ «А» ДО «Б»



СТР. 78
CHAOS LEGION
ПРОКЛЯТЬЕ НА НАШУ ГОЛОВУ

СТР. 66
UFO: AFTERMATH
МРАЗЬ АТАКУЕТ!

СТР. 86
NO MAN'S LAND
ЗДЕСЬ НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА

СТР. 52
THE MATRIX ONLINE
ОНА HAS YOU ЕЩЕ СИЛЬНЕЕ!

СТР. 58
N-GAGE
МАЛ, ДА УДАЛ!

СТР. 54
DUALITY
В ОЖИДАНИИ ЧУДА

СТРАНА ИГР

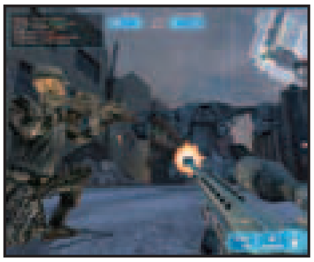
#21 (150) НОЯБРЬ 2003

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВРЕДЯТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

НОЯБРЬ #21(150) 2003

В НОМЕРЕ





ХИТ?!

В ЭТОЙ НЕВИДИМОЙ ВОЙНЕ НЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ. DEUS EX: INVISIBLE WAR ПОГЛОТИТ ЛЮБОГО, ПОКУСИВШЕГОСЯ НА ЕГО ОРИГИНАЛЬНОСТЬ! /46

В РАЗРАБОТКЕ

ГУБЕРНАТОР КАЛИФОРНИИ НА ОХРАНЕ БУДУЩЕГО! TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES АРНИ, КАК ВСЕГДА, ЗАЖИГАЕТ! /56



ТЕМА НОМЕРА

СОДЕРЖАНИЕ ЭТОГО СПЕЦМАТЕРИАЛА ПОТЯНЕТ НА ДОКТОРСКУЮ ДИССЕРТАЦИЮ. КИБЕРПАНК – ЭТО ИССЛЕДОВАНИЕ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ, ПОСВЯЩЕННОЕ ОДНОМУ ИЗ САМЫХ ЯРКИХ ЯВЛЕНИЙ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ. /16



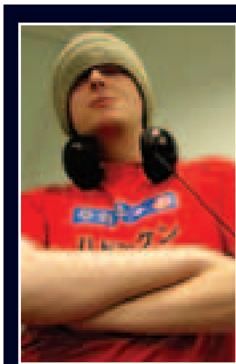


ОБЗОР

ИНОПЛАНЕТЯНЕ ЗАМЫСЛИЛИ НЕДОБРОЕ, НО ДО МОЩИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО РАЗУМА ИМ ДАЛЕКО! UFO: AFTERMATH /66

ОБЗОР

FREEDOM FIGHTERS – СВОБОДА, КАК ИЗВЕСТНО, ЦЕНИТСЯ ДЕШЕВО, А ДОСТАЕТСЯ СЛИШКОМ ДОРОГО – БИТЬСЯ НАДО ДО ПОСЛЕДНЕГО. /74



Доброго!

Выпуск юбилейного, сто пятидесятого номера «Страны Игр» мы решили отметить в тесном редакционном кругу, без особых торжеств – совсем недавно прошел День читателя, да и регулярная череда празднеств (пятилетие, сотый, сто одиннадцатый) становилась слишком предсказуемой.

Чествование любимого журнала – дело, безусловно, благое, но пора бы и меру знать. Поэтому мы решили предложить вашему вниманию проект, давно нагонявший жирок в редакционном портфеле: масштабный спецматериал о киберпанке – уникальном литературном, кинематографическом и игровом феномене. Несколько десятков «киберпанковых» страниц продолжат традиции, заложенные памятным выпуском о вселенной «Звездных войн» («СИ» №10(115)) – практика показала, что вам интересны тематические номера подобного рода. Это, впрочем, не превращает данный экземпляр «СИ» в спецвыпуск: как видите, обычные превью и рецензии никуда не пропали.

Еще один подарок к нашему юбилею – наконец-то улучшенная комплектация: DVD вместо двух CD. Читайте «СИ», и будет вам счастье!

– А.КУПЕР

СИ-БОНУСЫ:

ОСНОВНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ВСЕХ НАЧИНАЮЩИХ АНАРХИСТОВ – САМАЯ ПОЛНАЯ КАРТА МИРА НА НАШЕМ СПЕЦПОСТЕРЕ. ВТОРОЙ ПОСТЕР ПОСВЯЩЕН НОВОЙ PLAYSTATION 2. А НА НАКЛЕЙКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ КРАСАВИЦУ ВАНЕССУ ИЗ P.N. 03.





СПЕЦ

7-ОГО ОКТЯБРЯ АМБИЦИОЗНОЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ УСТРОЙСТВО ОТ КОМПАНИИ NOKIA – N-GAGE ПОЯВИЛСЯ НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНОВ. ОФИЦИАЛЬНОЕ НАИМЕНОВАНИЕ «ИГРОВОЙ ПУЛЬТ» БОЛЕЕ ЧЕМ ПОЛНО ХАРАКТЕРИЗУЕТ НОВИНКУ. НАШ ТЕСТ НА СТР. /58

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№21(151) ноябрь 2003
www.gameland.ru

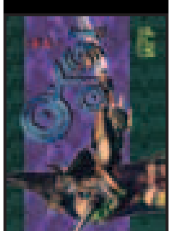


ХИТ?!
ДА БУДЕТ МИР! СОЗДАДИМ ВСЕЛЕННУЮ РАЗУМА, БРАТСТВА И ВСЕОБЩЕЙ ЛЮБВИ! WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR ПРЕДОСТАВИТ ВСЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА: ОРУЖИЯ ХВАТИТ ВСЕМ! (ПО-ДРУГОМУ УТОПИИ НЕ ДОСТИЧЬ) /80

ПОСТЕРЫ



P.N. 03
Услада фетишиста, идеал учителя танцев, мечта терминатора!



OTOGI: MYTH OF DEMONS
Они придут к вам ночью!

НА ОБЛОЖКЕ: Наша ненаглядная Ванесса З. Шнайдер в роли героини «Матрицы»!

РЕДАКЦИЯ
Александр Глаголев glagol@gameland.ru — главный редактор
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильд-редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер
Юлия Соболева julia@iem.ac.ru — лит.редактор/корректор

CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER
Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

NINTENDO ПОДСЧИТЫВАЕТ УБЫТКИ – ВПЕРВЫЕ ЗА 40 ЛЕТ!

Если вы внимательно следили за новостями в нашем журнале на протяжении последних месяцев, то наверняка заметили, что положение Nintendo становилось все более и более безрадостным. Не вылиться в серьезные финансовые потери для компании это не могло. Однако здесь примечательны два факта. Во-первых, Nintendo впервые с 1962 года стала убыточной. Во-вторых, специалисты из самой Nintendo рассчитывали, что за первую половину текущего финансового года прибыль компании составит аж $135 млн. Прогнозы оказались, мягко говоря, чересчур оптимистическими, потому как компания понесла убыток в размере $27 млн. Несмотря не это Nintendo уверена, что к концу финансового года чистая прибыль компании составит $540 млн.! Откуда что возьмется? Во-первых, GameCube радикально подешевел во всех регионах: в Японии консоль теперь стоит 14000 йен ($127), в Европе – 99 евро ($116), в Великобритании – 79 фунтов ($132), в США – $99. Обвал цен сразу же сказался на продажах. Так, в США публика раскупила 61 тысячу стодолларовых консолей всего за неделю (что в четыре раза превышает обычные темпы продаж GameCube в этом регионе). Nintendo поспешила сообщить, что объем заказов от магазинов на поставку приставок к рождеству превысил самые оптимистические ожидания.

Однако заметим, что само по себе удешевление консоли прибыль компании не принесет (даже несмотря на рост продаж) – скорее наоборот. Убытки могут лишь возрасти, если игры не будут разлетаться с магазинных полок, а с этим у Nintendo тоже проблемы. Понимая это, компания начала снижать цены на свои хиты в Европе. Притом речь идет не о каком-то там почитаемом, но никому не нужном старье, а об играх, ради которых и стоит покупать GameCube. Так, с октября Super Mario Sunshine, StarFox Adventures, Mario Party 4 и Metroid Prime будут стоить всего по 30 евро.

На фоне всех этих событий довольно неоднозначно воспринимается заявление исполнительного директора европейского отделения Nintendo, объявившего, что преемник GameCube поступит в продажу в этом регионе в 2006 году. ■



КОРОТКО

▸ НОВЫМ ГЕНЕРАЛЬНЫМ директором Nintendo UK стал Дэвид Ярнтон (David Yarnton). До нового назначения он 8 лет проработал в австралийском подразделении Nintendo, где занимал должность директора по маркетингу.

▸ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ Sony начнет производство новых микропроцессоров для PlayStation 2: Emotion Engine и Graphics Synthesizer будут интегрированы в один чип, производимый по 90-нанометровой технологии.

▸ БИЛЛ ГАРДНЕР (BILL GARDNER) президент и исполнительный директор Capcom North America и исполнительный директор Capcom Eurosoft подал в отставку. По словам самого Гарднера, он не собирается покидать индустрию развлечений и имеет грандиозные планы на будущее. Не исключено, что он захочет основать собственную компанию.

НОВЫЙ ПРЕЗИДЕНТ SEGA OF AMERICA

Хидеаки Ирие (Hideaki Irie) назначен президентом американского подразделения Sega. На плечи Ирие ложится ответственность за успех и процветание Sega на американском рынке: он будет заниматься развитием бизнеса, маркетингом, а также – в определенной мере – контентом выходящих в этом регионе игр.

В игровой индустрии Ирие уже 20 лет. Из них 15 он проработал на руководящих должностях. До сотрудничества с Sega он в течение пяти лет был президентом и исполнительным директором AgeTec, а до этого – президентом ASCII Entertainment Software. ■

КОРОТКО

▸ Ю СУДЗУКИ (YU SUZUKI) в интервью журналу Edge не без сожаления признался, что Shenmue III пока не существует даже в проекте. Учитывая коммерческий провал первой и второй частей, нельзя исключать, что долгожданную третью часть мы так никогда и не увидим.

▸ ATI ОБНАРОДОВАЛА финансовые результаты деятельности компании за второй квартал текущего финансового года: прибыль составила $22.3 млн. при доходе в $380.7 млн. В последнее время положение компании на рынке значительно упрочилось. Не в последнюю очередь благодаря партнерству с Microsoft и Nintendo, о чем мы рассказывали в прошлых номерах.

▸ KONAMI ОФИЦИАЛЬНО объявила о том, что Silent Hill 4 находится в разработке. Главным героем игры будет персонаж мужского пола. Также сообщается, что графически четвертая часть сериала будет существенно отличаться от предшественниц. Что именно это означает, пока никто не понял. Релиз PS2-версии намечен на конец 2004 года.

▸ ПО СЕТИ СТАЛИ РАСПОЛЗАТЬСЯ слухи о том, что цена на американскую PS2 может упасть до $99, так как Sony не хочет отставать от Nintendo. Официальные источники пока не подтвердили, но и не опровергли эту информацию.

▸ БРИТАНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО SCI приобрело студию Pivotal Games за $3.89 млн. Разработчики из Pivotal Games известны как создатели The Great Escape и сериала Conflict: Desert Storm, над третьей частью которого они сейчас и работают.

▸ ПОСЛЕДНИЙ КВАРТАЛЬНЫЙ отчет BAM! Entertainment показал, что прибыль издательства составила лишь $2.1 млн., что на 85% ниже прошлогоднего показателя. Эксперты сходятся на том, что за последнее время финансовое положение компании значительно ухудшилось.

ВСЕАЗИАТСКАЯ БОРЬБА С ПИРАТСТВОМ

Японская организация ACCS (Association of Copyrights for Computer Software) открыла новый офис в городе Шанхай, что в Китае, который стал первым офисом ACCS, расположенным за пределами Японии. Открытие китайского филиала призвано укрепить связи ACCS с китайскими правительственными службами, копирайт-агентствами и прессой. Также сотрудники Шанхайского отделения будут заниматься сбором информации о пиратстве в Китае для выработки адекватных контрмер и подготовки площадки для расширения японского рынка электронных развлечений. ■

SONY ГОТОВА НАЧАТЬ ПРОИЗВОДСТВО CELL

Sony Computer Entertainment начнет производство революционных (предположительно) микропроцессоров Cell в конце 2005 года. Разработка процессора ведется компаниями Sony, IBM и Toshiba с начала 2001 года. Как известно, SCE собирается использовать Cell в консоли-преемнице PlayStation 2, однако этим дело не ограничится. Вся революционность Cell как раз и заключается в универсальности его применения. Специалисты рассчитывают, что процессор будет использоваться при производстве мобильных телефонов, серверов и других устройств.
В течение ближайших трех лет Sony собирается потратить $1.6 млрд., которые пойдут на покупку нового оборудования для производства полупроводников нового поколения. $605 млн. будут потрачены в течение ближайшего года на строительство новых цехов на заводе Sony в Нагасаки. Несмотря на все это, многие специалисты сомневаются, что компания успеет наладить бездефицитное производство Cell к запуску PlayStation 3. ■

THX БЕРЕТСЯ ОЦЕНИВАТЬ ИГРЫ

Компания THX объявила о том, что все издательства, желающие получить ее сертификат качества для своих игр, могут это сделать, если эти игры будут соответствовать разработанным специалистами THX стандартам визуального и звукового оформления. Первой в очередь на сертификацию встала Electronic Arts. Уже известно, что на коробках SSX 3, The Lord of the Rings: The Return of the King, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground и James Bond 007: Everything or Nothing будет красоваться соответствующий значок. Получение знака качества, разумеется, дело добровольное, однако вряд ли Electronic Arts долго будет оставаться в одиночестве. THX уже многие годы занимается сертификацией фильмов, DVD, систем домашних кинотеатров, мультимедийных продуктов и т.д. Кстати, компания была основа в 1983 году самим Джорджем Лукасом. ■

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КВЕСТ

Версия Uru: Ages Beyond Myst, продающаяся по предзаказу – не простая, а с бонус-DVD. На диске – первые три игры из серии Myst и интервью с Рэндом Миллером, одним из создателей прославленного сериала. А среди композиций саундтрека игры особенно стоит выделить вещь под названием «Burn You Up, Burn You Down» авторства самого Питера Гэбриела. «Игра создает ощущение других миров, в которых главными элементами являются загадки и воображение, в отличие от наполненных экшном обычных стрелялок», гласит заявление маэстро. Также Гэбриел обещал сочинить одну композицию эксклюзивно для следующей игры серии Myst пока не получившей названия. ■





Зацбацать подпись. :) Зацбацать подпись. :) Зацбацать подпись. :)

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

МНОГООБЕЩАЮЩИЙ ШУТЕР KILL.SWITCH от Namco будет PS2-эксклюзивом в Европе, – об этом сообщила SCEE. В Северной Америке игра выйдет на PS2 и Xbox.

СО ВРЕМЕНИ ЗАПУСКА GBA SP в Европе, в этом регионе было продано более 2 млн. портативных консолей. Таким образом, общее количество пользователей GBA в Старом свете перевалило за 6 млн.

CAPCOM НЕ ИСКЛЮЧАЕТ возможности выхода PS2-версии Viewtiful Joe – недавнего хита для GameCube.

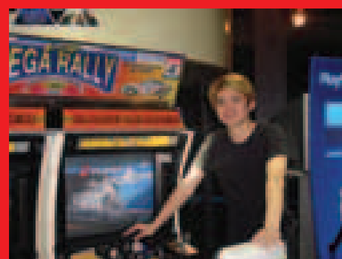
СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ фанатов Ninja Gaiden Collectible Concepts Group собирается выпустить настенные свитки с артом из будущего хита на Xbox.

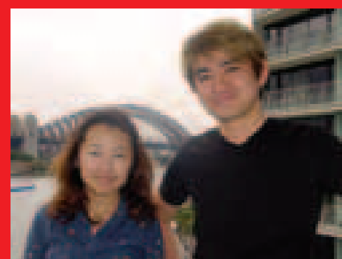
С 1 НОЯБРЯ ПО 15 ДЕКАБРЯ в магазинах сети «Союз» проводится небывалая акция. Любые два диска (в DVD-упаковке) «Руссобит-М» идут по цене одного. Приобретать можно сколь угодное количество. Возьмете пять - получите десять!

20 НОЯБРЯ В ЯПОНИИ поступит в продажу комплект, в который войдет Xbox и ожидаемая всеми Project Gotham Racing 2.

МИДЗУГУТИ УШЕЛ НА ВОЛЬНЫЕ ХЛЕБА

Не успела Sega отпраздновать назначение нового президента своего американского подразделения, как Тецуя Мидзугути (Tetsuya Mizuguchi) ошарашил всех известием о своем уходе из United Game Artists (и из Sega, соответственно). Сам Мидзугути так комментирует свое решение: «Когда я смотрю на нынешнее состояние игровой индустрии и думаю о себе как о художнике, о своем будущем, о своем творческом росте, я понимаю, что выбрал правильное время для ухода. Пришла пора мне вырваться из корпоративных уз и стать вольным художником». Независимые источники утверждают, что причина ухода мэтра куда более прозаична. Мидзугути пришлась не по душе последняя реорганизация Sega, в результате которой United Game Artist фактически потеряла свою независимость. Конечно, для Sega уход такого гранда не пройдет бесследно. Както никак, Мидзугути создал гениальные Sega Rally, Space Channel 5 и Rez. Правда, далеко не все его творения хорошо продавались, но это беда большинства игр Sega, которые зачастую оказываются коммерчески неуспешными, хотя и являют собой настоящие произведения искусства. ■



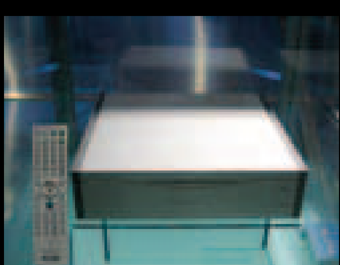


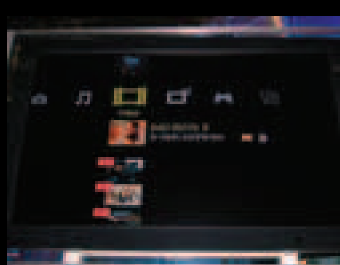
КИБЕРКОЛИЗЕЙ

Американская компания Gamecaster собирается превратить компьютерные и видеоигры в общенациональное шоу. Для этого будет открыт «стадион» под названием Gamecaster Field of Play, где будут проходить соревнования по самым популярным играм. Арена будет вмещать несколько тысяч зрителей. Причем трибуны будут вращаться, чтобы болельщики могли увидеть действо со всех сторон. Баталии, разворачивающиеся в Gamecaster Field of Play, будут транслироваться на всю страну, что должно способствовать дальнейшей популяризации интерактивных развлечений в США. ■

PSX: СУПЕРДОРОГАЯ КОНСОЛЬ ИЛИ ДЕШЕВЫЙ HI-END DVD-ПЛЕЕР?

На прошедшей выставке CEATEC в Токио Sony в очередной раз продемонстрировала публике свое новое детище – PSX. Как выяснилось, в продажу поступят две версии девайса: со 160 и 250 Гбайт памяти на жестком диске. Стоить они будут $725 и $906 соответственно. Много это или мало? Если вы хотите купить навороченную PS2, то, пожалуй, многовато. Однако Sony всячески подчеркивает, что PSX – это серьезный девайс для серьезных людей, и возможность запуска игр от PlayStation и PlayStation 2 – лишь одна из многих его возможностей. К числу последних относятся проигрывание DVD и CD, запись телепрограмм на жесткий диск и последующее копирование их на DVD. Выяснилось, что скорость записи на DVD составляет аж 24x! Производитель обещает, что часовую телепередачу можно будет записать на диск всего за две с половиной минуты. Чтобы лишний раз подчеркнуть hi-end'овость PSX, Sony оснастила устройство всеми мыслимыми разъемами: компонентным и S-Video выходами, стандартным и оптическим аудиовыходами, портом USB 1.1, а также слотами для Memory Stick и карт памяти PS2. Путем не сложных математических вычислений и сравнений полученных результатов с ценами на аналогичные устройства других фирм, приходишь к выводу, что цена PSX совсем не так высока, как кажется на первый взгляд. Кроме того, ведь мы говорим не об игровой консоли – подобное устройство производитель не может продавать себе в убыток. Или может?.. ■







КОРОТКО

FROM SOFTWARE анонсировала Tenchu Kurenai, новую игру серии Tenchu. Главными героями станут Ayame, вернувшаяся из Tenchu 3, и новый персонаж по имени Rin. Игра выйдет на PlayStation 2 в 2004 году.

АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ сиквела Shinobi будет называться Nightshade. Японская версия, как и сообщалось ранее, носит название Kunoichi. Игра не является прямым продолжением Shinobi, а скорее духовной преемницей первой части.

СТИВЕН СПИЛБЕРГ (Steven Spielberg) и Джон Роджерс (John Rogers) активно работают над фильмом по мотивам сериала Fatal Frame. На данный момент Спилберг и Роджерс занимаются окончательным утверждением сценария.

В КОРОБКУ С ПЯТЫМ альбомом группы P.O.D. войдет DVD с полной версией музыкальной игры Amplitude для PS2. Стоить комплект будет всего $19.98.

КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ Xbox Live в Японии перевалило за 40 тысяч.



Засветись!
NOKIA 3100
С наступлением ночи
новый телефон Nokia 3100
начинает светиться.
• Светящиеся в темноте панели
• Световой индикатор входящего звонка
• Цветной дисплей
• Мультимедийные сообщения
• Скринсейверы с цветной анимацией
Приготовься к тому,
что твое сияние заметят.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.ru
Copyright © 2003 Nokia. Все права защищены. Nokia, Nokia Connecting People и Xpress-on являются товарными знаками Nokia Corporation. Java является торговой маркой Sun Microsystems, Inc. Названия других упомянутых здесь изделий или компаний могут являться торговыми марками соответствующих владельцев. Некоторые операции и приложения зависят от SIM-карты и сети. Доступ к услугам MMS зависит от совместимости используемых устройств и поддерживаемых форматов. Проверьте доступность MMS, WAP, GPRS и других услуг у оператора сети или провайдера. Проверьте доступность услуги роуминга у вашего сетевого оператора. Выбирайте оригинальные аксессуары Nokia для лучшего использования своего телефона Nokia 3100. Разрешение изображения на дисплее может быть отличным от фактического. Сменные игровые панели Nokia Xpress-on™ продаются отдельно. Товар сертифицирован.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ!

Разработчики и издатели, программисты и администраторы, композиторы и актеры озвучивания, сценаристы и пиарщики - все, кто умеет и хочет трудиться на ниве игростроения, создавать новые игрушки и способствовать их распространению! Журнал «Страна Игр» поможет вам найти друг друга. С нынешнего номера мы открываем новую рубрику, где каждый сможет опубликовать бесплатное объявление о вакансии, предложение о сотрудничестве или сообщить представителям индустрии о своих способностях. Никто не останется не услышанным!

Сегодня вашему вниманию предлагаются вакансии от одной из крупнейших в России игровых компаний «Бука».

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТОВ ПО РАЗРАБОТКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТУ:
Предпочтительный возраст: 23 - 35
Образование: высшее техническое
Опыт работы: не менее 24-х месяцев в сфере разработок программных продуктов
Желателен опыт работы в серьезной фирме по разработке програмного обеспечения, предпочтительно в сфере компьютерных игр.

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ:
Планирование, организация и контроль работ по проектам, составление и передача материалов по проекту в другие отделы.

НЕОБХОДИМЫ:
Знание MS Project или аналогичных программ.
Интерес к компьютерным играм, наличие представления о технологии их создания. Опыт руководства людьми, опыт менеджмента проектов.

ОЧЕНЬ ЖЕЛАТЕЛЬНЫ:
Осведомленность об общих тенденциях рынков hard'a, soft'a, компьютерных игр, а также игровых приставок, Интернет-услуг и киноиндустрии.
Опыт написания технич. заданий и бизнес-планов, участие в создании компьютерных игр, наличие реализованных проектов.

ПРИВЕТСТВУЮТСЯ:
Стремление к сотрудничеству и умение работать в команде, организаторские способности, коммуникабельность, обучаемость и активность.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРТ

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТУ:
Предпочтительный возраст: 24-35
Образование: высшее техническое.
Опыт работы: не менее 24-х месяцев в сфере разработок программных продуктов.

НЕОБХОДИМЫЕ ЗНАНИЯ И УМЕНИЯ:
Программирование на C/C++ (MS Visual Studio 6+) профессионально - от 1 года.
Знание Windows 9x/ME/NT4/2000/XP внутри (AIP) и умение пользоваться минимум на уровне advanced user-а.
Software: MS Office желательно с автоматизацией (VBA).
Hardware: наличие ясного представления, как работает компьютерное железо внутри и какое оно бывает, умение ставить/настраивать драйвера, знание их особенностей и т.д.
Английский язык - чтение/понимание документации.

ОЧЕНЬ ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Понимание устройства игр, процессов их разработки.
Понимание технологии локализации программных продуктов.
Базовый уровень Adobe Photoshop (и/или другое ПО для работы с графикой).
Скрипты для автоматизации работы: Perl, JavaScript, VBScript, и т.п.
Install Shield и т.п. системы инсталяции.
Знание x86 assembler (SoftICE, IDA Pro, Hiew и т.п.).

ПРИВЕТСТВУЮТСЯ:
Коммуникабельность, ответственность, умение работать с большим количеством разнородных задач одновременно.

Резюме на эту вакансию принимаются по адресу job@buka.ru
В subj письма указывайте название вакансии (руководитель проектов).

КОРОТКО

▶ **CAPCOM ЗАЙМЕТСЯ** распространением нового шпионского экшна Rogue Ops от Kemco на территории Европы и Австралии.

▶ **MACROVISION** и Codemasters собираются применить новую технологию защиты от пиратства, получившую название Fade. Суть ее в том, что по мере того, как геймер, купивший пиратский диск, проходит игру, в ней начинает появляться все больше и больше неустранимых багов. Все потому, что специальная программа заставляет компьютер думать, что читаемый им диск поцарапан. Это должно здорово усложнить сам процесс записи пиратских компактов.

▶ **GAMESHARK** выпустила новый аксессуар для Xbox – GameSaves. Устройство позволяет открыть любой уровень и получить массу секретных предметов, персонажей и т.д. во всех самых известных Xbox-хитах. Розничная цена GameSaves составляет $24.99.

▶ **HIP PUBLISHING** займется издательством игр студии Xicat на территории Северной Америки. Это будут проекты как для PC, так и для всех основных консолей.

▶ **НА ФЭНАХ НЕ СТРИЖЕТ** купоны только ленивый. Bethesda – не ленивые. А потому начала принимать предзаказы на Morrowind Game of the Year Edition. В плане содержания все предельно просто – оригинальный Morrowind, два add-on'a (Tribunal и Bloodmoon) немного свежего контента и объединенная карта для всех трех игр. Заодно выйдет Morrowind Prophecies Game of the Year Edition – книжка хинтов по всем трем играм сразу.



КОРОТКО

▶ **АМЕРИКАН МАКГИ** (American McGee) собирается делать игровое телешоу. Заранее отобранных участников пригласят в студию и дадут сразиться с нанятыми устроителями мероприятия экспертами. Одной из главных своих задач МакГи видит в том, чтобы «сделать не то, что хотели бы видеть продюсеры шоу, а то, что понравится самим геймерам».

▶ **ПОХОЖЕ, ЧТО БОССЫ VIVENDI** раздумали продавать игровое подразделение компании, поскольку четырнадцатого октября компания отклонила предложение неназванного покупателя, предлагавшего за VU Games сумму между $700 тыс. и $900 тыс. В связи с этим западная пресса дружно вспомнила, что не далее как в сентябре CEO Vivendi Жан-Рене Фурту обмолвился, что планируется расширение VU Games.

DEATHMATCH ПО ТЕЛЕВИЗОРУ

Американ МакГи замутил новый проект, заключающийся в том, что Американ хочет превратить мультиплеер «один на один» в телевизионный спорт, в котором геймеры со всей страны соревнуются с экспертами программы, выигрывая призы. В связи с этим объявлен набор геймеров, «живущих в мире мультплеерных игр» и «просиживающих ночи напролет ради очередного фрага». ■

ДВОЙНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Джон Ромеро (John Romero) и Том Холл (Tom Hall) вернулись в «большой свет», став сотрудниками Midway San Diego. Комментирует Ромеро: «Причина нашего прихода в Midway в том, что мы хотим помочь им стать ХАРДКОРНЫМИ разработчиками и сделать несколько отличных игр». Насчет конкретной деятельности Ромеро и Холла в Midway представителем компании было сказано следующее: «Официальные должности в процессе уточнения, но ни одна из них не привязана к конкретному проекту или группе проектов». Ходят слухи, что одной из игр, которой займется парочка новобранцев, станет римейк культовой Gauntlet. ■

Наконец-то появился компьютер, для тех, кто все делает одновременно

Компьютер
APEK PC GALACTIC
на базе
процессора
INTEL® PENTIUM® 4
с технологией **HT**





Компьютер APEK PC GALACTIC построен на базе самого современного процессора **INTEL® PENTIUM® 4 с технологией Hyper-Threading**, который специально разработан для достижения максимальной производительности и обеспечивает одновременную работу с несколькими приложениями с высокими требованиями к вычислительным ресурсам: при развлечении – высочайшая реалистичность изображений и скорость отклика при игре; потрясающее качество при воспроизведении цифровой музыки и при обработке цифровых изображений; при создании цифрового видео возможность применять спецэффекты и технологии доступные ранее только профессионалам



www.del.ru

Компьютер **APEK PC GALACTIC** повысит продуктивность работы и степень Вашего удовольствия

Центральный офис:
корпоративные и розничные продажи
Ⓜ Белорусская (кольцевая), тел: 250-55-36, 250-44-76
info@del.ru

Розничные продажи:
Ⓜ Савеловская, ВКЦ «Савеловский», тел: 788-00-38
Ⓜ Шоссе Энтузиастов, КЦ «Буденовский», тел: 788-19-65

ДЕЛ

Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	EyeToy: Play	32.5
2	Soul Calibur II	16
3	Jak II: Renegade	14
4	Enter the Matrix	13
5	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	12
6	Primal (русская версия)	11
7	Lord of the Rings: The Two Towers	11
8	Tekken 4 (Platinum)	10.5
9	NHL 2004	10.5
10	Spider-Man: The Movie (Platinum)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Medal of Honor: Breakthrough	25
2	Warcraft III: The Frozen Throne (русская версия)	24
3	Command & Conquer: Generals – Zero Hour	23
4	The Sims: Double Deluxe	16
5	Невероятная механика: Головоломки (русская версия)	14
6	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	13
7	The Sims: Superstar	11
8	Empire Earth (русская версия)	10
9	Freedom Fighters	10
10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	The Elder Scrolls III: Bloodmoon	20
2	Петька 4: День независимости	18
3	Хром	18
4	Пираты Карибского моря – Корсары II	16
5	Как достать соседа	13
6	Вампиры	12
7	Карлик Нос	11
8	Операция Silent Storm	10.5
9	Уличный гонщик	10
10	Will Rock. Гибель богов	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, кому мало встроенного редактора уровней TRON 2.0, компания Buena Vista Interactive выпустила мощный мод-кит, позволяющий создавать новые уровни, карты, оружие, скины и наборы голосов. Доступен инструментарий на официальном сайте игры.

ПЕРВЫЙ РАУНД МАТЧА между Ubisoft и Electronic Arts за четверых разработчиков Splinter Cell остался за Ubisoft – суд принял сторону истца и решил, что бывшие сотрудники компании должны выполнить контрактные обязательства и в течение ближайшего года не работать на какие-либо геймдевелоперские компании Северной Америки. Правда, Electronic Arts тут же оспорили законность самих ограничений, и в ближайшем будущем состоится еще один судебный процесс.

ЗА ПЕРВЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ функционирования онлайновой RPG Lineage II к игре присоединилось 130 тысяч человек.

ИГРЫ ПОД НАЗВАНИЕМ Battlefield Command бо льше нет – теперь существует как Wartime Command: The Battle for Europe 1939-1945.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough	Electronic Arts
3	Command & Conquer: Generals – Zero Hour	Electronic Arts
4	Championship Manager 4	Eidos
5	Age of Mythology: The Titans	Microsoft
6	Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	LucasArts
7	The Sims: Superstar	Electronic Arts
8	Medieval: Total War	Activision
9	Homeworld 2	Sierra Online
10	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
2	EyeToy: Play	SCEE
3	The Hulk	Universal
4	Club Football	Codemasters
5	Formula One 2003	SCEE
6	Conflict: Desert Storm II	SCi
7	Rugby 2004	Electronic Arts
8	Soul Calibur II	Namco
9	Colin McRae Rally 04	Codemasters
10	Freedom Fighters	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Soul Calibur II	Namco
2	WWE Wrestlemania XIX	THQ
3	Super Mario Sunshine	Nintendo
4	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
5	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
6	Metroid Prime	Nintendo
7	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
8	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
9	Star Wars: Clone Wars	LucasArts
10	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts
3	WWE RAW 2	THQ
4	Club Football	Codemasters
5	Soul Calibur II	Namco
6	Conflict: Desert Storm II	SCi
7	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Red Storm
8	Colin McRae Rally 04	Codemasters
9	Freedom Fighters	Electronic Arts
10	Halo: Combat Evolved	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Tengai Makyou II: Manji Maru	Hudson	PS2
2	Shin Sangoku Musou 3 Moushouden	Koei	PS2
3	Grand Theft Auto III	Capcom	PS2
4	Jissen Pachi Slot Hisshouhou: King Camel	Sammy	PS2
5	Drag-on Dragoon	Square Enix	PS2
6	Mobile Suit Gundam: Megurial Sora	Bandai	PS2
7	Legend of Stafi 2	Nintendo	GBA
8	Mario Golf Family Tour	Nintendo	GC
9	Dangerous Jiisan Kids Station	GBA	
10	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PS2

КОММЕНТАРИИ

Великобритания сходит с ума по Tiger Woods PGA Tour 2004! И показательно плюет на расизм – британцев абсолютно не волнует, что пресловутые Тайгер Вудс абсолютно не соответствует облику истинного джентельмена-гольфиста. Япония же сохнет по Tengai Makyou II: Manji Maru и не смущается, что вменяемый человек название этой игры с первой попытки может и не выговорить.



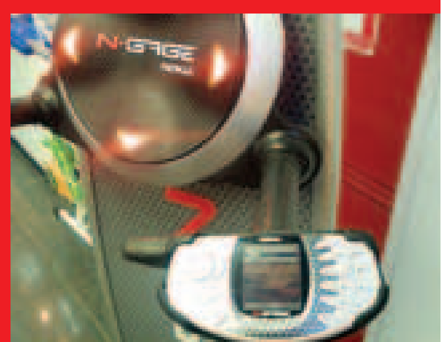
ОК ИЛИ НЕ ОК?

Организация The Entertainment Software Ratings Board, более известная как просто ESRB, огласила планы по организации рекламной кампании, направленной на родителей, собирающихся купить игру своим чадам в подарок на Рождество, но не уверенных, соответствует ли игра возрасту ребенка. Суть кампании состоит в разъяснении заботливым родителям системы рейтингов ESRB, проставляемых на коробке и указывающих возрастные ограничения игры». Используя предоставляемую рейтингами информацию, родители смогут перестать беспокоиться и принимать грамотные решения о покупке», заявила президент ESRB Патрисия Вэнс. Программа будет запущена в конце года под слоганом «OK to Play?». ■

ПРОМО-АКЦИИ В ПОДДЕРЖКУ N-GAGE

В рамках промо-компании в поддержку только-только появившейся в магазинах портативной игровой системы Nokia N-gage пройдут две весьма примечательные для геймера акции. Первая начнется 8 ноября и продлится до 27 числа. За это время «N-gage-команда», вооруженная двумя парами консолей, закрепленных на специальных стендах, и бум-боксом будет курсировать между ВУЗами, Интернет-кафе и компьютерными клубами столицы. Прибыв на место, в течении четырех часов три специально обученных человека будут рассказывать и показывать возможности новой консоли, естественно предоставив возможность всем желающим самим опробовать новинку. Кроме того, здесь же можно будет получить специальный пропуск на вторую акцию – грандиозное мероприятие «N-gage битва», которое состоится 28-29 ноября в спортивном комплексе «Дружба» на Воробьевых горах. Более подробно о нем вы узнаете в ближайшем номере «СИ». Так что ловите момент и не пропускайте занятия! ■





LUCASARTS ОСТАЛАСЬ БЕЗ ПРЕЗИДЕНТА

К удивлению большинства людей, хоть сколько-нибудь связанных с игровой индустрией, президент LucasArts Саймон Джеффри, как говорится в пресс-релизе LA, «решил покинуть компанию и вместе со своей семьей вернуться в родную Англию». Причины не называются. Временно исполняющим обязанности назначен вице-президент по финансам и администрации Майк Нельсон. ■

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

7	FIFA FOOTBALL 2004
7	ENLARGE CALL OF DUTY
7	HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE
7	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
7	HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
7	LULA 3D
7	CIVILIZATION 3: CONQUESTS
7	ROLLERCOASTER TYCOON 2 ADD ON 2 – TIME TWISTER
7	TRAINZ RAILWAY SIMULATOR 2004
7	DEAD TO RIGHTS
7	PRO EVOLUTION SOCCER 3
9	CONAN
14	RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
14	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
14	BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
14	POP IDOL
14	URU: AGES BEYOND MYST
14	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD
14	XIII
14	TIME OF DEFIANCE
14	THE LORD OF THE RINGS – THE RETURN OF THE KING
14	TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES
14	PREMIER MANAGER 2003/2004
14	SINBAD
14	V RALLY 3
14	DARK FALL: THE JOURNAL
14	ONE MUST FALL
14	PAX ROMANA
14	POSTAL 2 GOLD

PLAYSTATION 2

7	SCRABBLE 2003
7	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
7	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
7	BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME
7	NBA LIVE 2004
7	HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
7	HARDWARE ONLINE ARENA
7	WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN
7	HUGO BUKKAZOOM
14	BARBARIAN
14	POP IDOL
14	THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
14	BEYOND GOOD & EVIL
14	BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
14	SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
14	BATMAN: THE RISE OF SIN TZU
14	BARBIE HORSE ADVENTURE
14	NHL HITZ PRO
14	EYETOY: GROOVE
14	JIMMY NEUTRON: JET FUSION
14	WRC3
14	DRAGONBALL Z BUDOKAI 2
14	PREMIER MANAGER 2003-2004
14	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
14	DESTRUCTION DERBY ARENAS

GAMECUBE

7	STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE
7	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
7	BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
7	HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP
7	CONFLICT DESERT STORM II
7	NBA LIVE 2004
7	DRAGONBALL Z BUDOKAI
14	MARIO KART DOUBLE DASH
14	BARBARIAN
14	XIII
14	THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

XBOX

7	DINO CRISIS 3
7	TRUE CRIME: STREETS OF LA
7	XIII
7	TOP SPIN TENNIS
7	THE SIMPSONS: HIT & RUN
7	NHL HITZ PRO
7	NBA LIVE 2004
7	XBOX MUSIC MIXER
7	HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
7	DEADMAN'S HAND
14	AMPED 2
14	BARBARIAN
14	BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
14	BARBIE HORSE ADVENTURE
14	SEGA GT ONLINE
14	ARX FATALIS
14	SPONGEBOB SQUARE PANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
14	BATMAN: RISE OF SIN TZU
14	RAINBOW SIX 3
14	THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
14	DYNASTY WARRIORS 4
14	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
14	RAINBOW SIX 3 + HEADSET XB

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

3	SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS
3	DEER HUNTER: TROPHY COLLECTION
3	BIONICLE THE GAME
3	NEED FOR SPEED COLLECTION
3	COMMAND & CONQUER COLLECTION
3	BLACK & WHITE DELUXE
3	SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
3	CHAMPIONSHIP SNOWBOARDING 04
3	BIG RIG RACING
3	NORTHLAND
3	LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
3	COMMAND & CONQUER: GENERALS – DELUXE EDITION
4	SEGA MEGA PACK PC
4	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT
4	CIVILIZATION III: CONQUESTS
4	NEVERWINTER NIGHTS GOLD EDITION
4	NBA LIVE 2004
4	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
4	DEAD TO RIGHTS
4	THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING
5	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004
8	PAX ROMANA
10	THE HOBBIT
10	MYSTERIOUS JOURNEY 2: CHAMELEON
10	X-PLANES FLIGHT SIMULATION
10	X[illegible]: THE THREAT
11	ATARI: THE 80 CLASSIC GAMES
11	APOCALYPTICA
11	HISTORY CHANNEL'S CRUSADES: QUEST FOR POWER
11	THE SIMPSONS HIT & RUN
11	MYST 10TH ANNIVERSARY DVD
11	DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA
11	URU: AGES BEYOND MYST WITH BONUS!
11	HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA
11	TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES
11	THIEF III
13	UNIVERSAL COMBAT
14	FIREFIGHTER 259
14	HALF-LIFE COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
14	CRUSADER KINGS
14	XPAND RALLY
14	SUPREME RULER 2010
11	SITTING DUCKS
11	AMERICAN IDOL
11	CULDCEPT
11	CRASH NITROCART
11	XIII
11	GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE
11	THE HOBBIT
11	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
11	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
11	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
11	ESPN COLLEGE HOOPS
11	LOONEY TUNES: BACK IN ACTION
11	KARAOKE REVOLUTION BUNDLE
15	FIREFIGHTER F.D. 18
15	PBA BOWLING 2004
15	IHRA DRAG RACING 3

PLAYSTATION 2

3	FAIRLY ODD PARENTS: BREAKIN' DA RULES
4	JEOPARDY! 2003
4	WHEEL OF FORTUNE
4	RISK
4	FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE
4	DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS
4	KYA: DARK LINEAGE
4	WHIPLASH
4	BLOODY ROAR 4
4	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
4	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT
4	ROGUE OPS WITH BONUS!
4	SOCOM II: U.S. NAVY SEALS
4	BEYOND GOOD AND EVIL
4	FIFA SOCCER 2004
4	EYETOY
5	LUPIN THE THIRD: TREASURE OF THE SORCERER KING
5	LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
5	WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR
10	SPHINX AND THE CURSED MUMMY
10	FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY
11	FUGITIVE HUNTER
11	CABELA'S DANGEROUS HUNTS
11	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004
11	RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO
11	NCAA FINAL FOUR 2004

GAMECUBE

3	MEDABOTS: INFINITY
3	FAIRLY ODD PARENTS: BREAKIN' DA RULES
3	BARBARIAN
3	GLADIUS
4	TOM AND JERRY
4	FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE
4	YU-GI-OH! THE FALSEBOUND KINGDOM
4	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
4	FIFA SOCCER 2004
5	LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
6	XIII
10	SPHINX AND THE CURSED MUMMY
10	MARIO PARTY 5
11	MUPPETS PARTY CRUISE
11	MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL
11	GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE
11	LOONEY TUNES: BACK IN ACTION
11	THE HOBBIT
11	CRASH NITRO KART
11	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
11	GO! GO! HYPERGRIND

XBOX

3	FUEL
3	RENT A HERO NO. 1
3	FAIRLY ODD PARENTS: BREAKIN' DA RULES
3	VULTURES
4	TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
4	BARBIE HORSE ADVENTURES: WILD HORSE RESCUE
4	WHIPLASH
4	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT
4	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
4	FIFA SOCCER 2004
4	GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK
5	LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
6	XIII
7	DINOSAUR HUNTING
10	SPHINX AND THE CURSED MUMMY
11	CABELA'S DANGEROUS HUNTS
11	CRASH NITRO KART
11	GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE
11	APOCALYPTICA
11	THE HOBBIT
11	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
11	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
11	BEYOND GOOD AND EVIL
11	ESPN COLLEGE HOOPS
11	LINKS 2004
14	ARX FATALIS
14	SHAYDE: MONSTERS VS. HUMANS

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ОДИНОКИЕ НЕДОСИМСЫ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

В начале 2004 года Koch Media выпустит игровой продукт Singles, в котором геймерам предстоит «наладить положительные отношения между двумя очень непохожими персонажами, делящими апартаменты в беспокойном европейском городе». Отношения оцениваются по пяти показателям: роман, дружба, развлечение, секс и проблемы. В самом начале совместной жизни двух симоподобных созданий игрок получает на руки скромную сумму денег, которую необходимо потратить на обстановку квартиры и удовлетворение всевозможных нужд сожителей, всячески повышая их уровень жизни. Персонажи, которым предстоит испытать на себе все прелести совместной жизни, выбираются из шестнадцати заготовленных разработчиками. Другие детали игры авторы Singles обещают продемонстрировать позже. ■





КОРОТКО

ТРЕТЬЕЙ И ПОСЛЕДНЕЙ стороной в Lords of EverQuest станет альянс людей, варваров и дварфов, называющий себя Dawn Brotherhood.



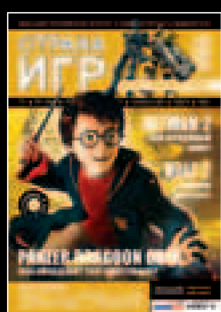
ROME: TOTAL WAR ОТ ACTIVISION и Creative Assembly выйдет осенью 2004 года.1

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА Lords of the Realm III не выйдет в январе, как это первоначально планировалось. Новую дату релиза, однако, представители VU Games пока не назвали.

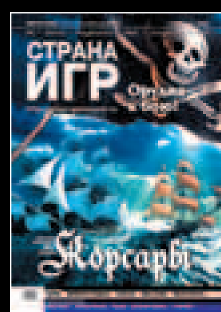
FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU) , А. ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

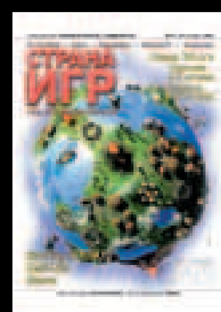
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



В семирно известный гибрид Питера Пена, Матушки-Гусыни и доброго волшебника Э-эх поселился в виртуальном мире. Апофеоз вторичности, персонализация эпохи массового потребления – в том числе и сказок – оккупировал игровые платформы. Harry Potter and the Chamber of Secrets – вот что владело умами геймеров в прошлом году. Остаться равнодушным было совершенно невозможно. Как результат, cover story в нашем журнале. Справедливости ради замечу, что второе рождение Гарри Поттера не затмило умы игровой общественности полностью. Как ни как появился Unreal Tournament 2003, о чем мы и поспешили сообщить своим читателям аж на шести полосах. Кроме того стоит упомянуть о выходе в свет Hitman 2: Silent Assassin, FIFA Football 2003, NHL 2003, HoMM IV: The Gathering Storm. Последний из перечисленных проектов в полной мере показал, что 3DO теряет свои позиции и одна из самых востребованных стратегий за всю историю пошагового жанра отходит на запасные пути.

Разумеется, «Корсары»! Можно по-разному относиться ко второй части этой знаменитой игры, но у ее предшественницы заслуженных лавров не отберет никто. «Игра, объединившая в себе лучшие черты Pirates!, Corsairs и любимых приключенческих книжек с великолепными движком и графикой, с интереснейшим нелинейным сюжетом. Must have!» – Максим Заяц был прав! Перечитайте обзор Вячеслава Назарова о проекте Tony Hawk Pro Skater 2. «Если компьютер предлагает нам возможность совершать фантастические вещи, вроде убийства легионов монстров и спасения Вселенных, то почему бы не воспользоваться еще одной и не научиться экстремальному скейтбордингу?» – спрашивает Слава, и мы не можем с ним не согласиться. Европейское подразделение корпорации Sega, отпраздновав годовщину европейской премьеры Dreamcast, принялось за решение насущных проблем, основной из которых было появление на рынке титанической PlayStation.Чем все закончилось, мы знаем... ■

В ту далекую пору разгорелись нешуточные процессорные войны. «Буквально в течение нескольких дней свои новинки анонсировали практически все основные производители процессоров. Первой и наиболее удачливой в этом деле оказалась компания AMD, представившая публике свой K7, который первоначально будет производиться по 0,25 микронной технологии, вмещать в себя кэш второго уровня объемом от 128 К до нескольких мегабайт, работающий на частоте процессора, а также, внешний кэш третьего уровня, работающий на частоте 100 МГц. Помимо всего прочего, процессоры K7 будут оптимизированы под работу с системной шиной на высоких частотах, доходящих до 200 Мгц, и поэтому будут выходить в новом типе корпуса, требующем соответственной материнской платы и, скорее всего, нового типа используемой памяти." – сообщал пять лет назад Сергей Амиржданов. Где теперь эти технологии?! ■


Битва Героев
ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ
Неограниченное число обмундирования
20 умений
Огромные карты размером до 2048 х 2048
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 400 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE. www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.
Разработчик: BLOODLINE



Признаемся, редакция давно планировала представить на суд читателей материал, посвященный киберпанку. Эта тема интересна нам. Она интересна вам. И она тесно связана с индустрией интерактивных развлечений. Удивительно, но что же это такое на самом деле, и где истоки явления, понимает не так уж много людей. Мы решили хотя бы вкратце, хотя бы от «А» до «Б» (до «Я» не доберемся — тема слишком необьятна) осветить азы киберпанка. Это нужно знать.

КИБЕРПАНК
ОТ «А» ДО «Б»



СУПЕР ДЖИНС
МТС
ВСЕ ВХОДЯЩИЕ СО ВСЕХ МОБИЛЬНЫХ —
БЕСПЛАТНО!*
Тел.: (095) 766–0177
www.jeans.mts.ru
* Вызовы от абонентов всех сотовых операторов, действующих в регионе, в случае определения вызова на основании данных коммутатора.
Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации №14665, 24136
Товар сертифицирован

ЧТО ТАКОЕ КИБЕРПАНК?

Киберпанк идет в массы! Так мог бы воскликнуть читатель при виде заполонивших полки магазинов книг с модным словечком в аннотации, киноман, ожидающий очередную серию «Матрицы», геймер, обнадеженный анонсами приключений в виртуальной реальности.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН

Все это неправда. Подобно многим явлениям, киберпанк пришел в нашу страну слишком поздно, успев расцвести на родине (коей являются США) пышным цветом, породить новую субкультуру и потихоньку сойти на нет, хлопнув перед уходом дверью в виде напутственной статьи Стерлинга о «киберпанке в 90-х». Все, с чем мы имеем дело теперь, – попытки гальванизировать труп с самыми разными целями. От банального стремления к коммерческому успеху до честного желания продолжить дело отцов-основателей и проапдейтить канонические модели общества и иные основополагающие элементы жанра (все они являются продуктом 80-х годов, когда никто не мог и предположить, куда заведет нас информационная революция) в соответствии с современными реалиями. Киберпанк мертв и сохранился лишь в виде «элементов» в мэйнстриме (то есть в «обычной» литературе, для которой почему-то в русском языке нет подходящего термина), фантастике и фэнтези, геймерских романах (и «виртуалке» вообще – так принято называть литературу «о компьютерах», не являющуюся киберпанком), политических боевиках, обработанных литературно сборниках фельетонов – практически во всем, что заслуживает названия «современная литература». Спроецируйте это на кино, аниме и игры, добавьте многочисленные переиздания произведений отцов-основателей – получите полную картину того, что ныне представляет собой киберпанк.

В КОРЕНЬ

Строго говоря, называть киберпанк одним из направлений научной фантастики некорректно. Его целью отнюдь не является популяризация научных идей, описание радужного будущего, каким оно виделось в эпоху НТР. Корни его следует искать скорее в кризисе традиционной, «твердой» НФ, когда времена Хайнлайна, Азимова и Брэдбери прошли и перед фантастикой стал маячить призрак самокопирования – отсутствие новых идей и легкость сочинения боевиков-однодневок с шаблонным сюжетом и очередным «миром будущего» отбрасывали и так не слишком-то уважаемый жанр на дно интересов читателя-интеллектуала. Описания гиперпространственных движков и бластеров, подозрительно однообразные, успели наскучить – вне зависимости от реалистичности их технической базы. Появившиеся в обществе сомнения относительно того, что научный прогресс действительно является панацеей, решающей все проблемы человечества, и перманентное ожидание ядерной войны служили отличным фоном для смещения интересов из техническо-развлекательной сферы («как именно человек будущего будет путешествовать в космосе», «каким оружием морпех сможет отстреливать монстров») в область, затрагивающую внутренний мир человека. Читателей и авторов по-прежнему интересовало поведение обычного человека в необычных обстоятельствах (постъядерный мир, параллельное измерение, город инопланетян...), но акцент делался уже на «человеке», а отнюдь не на обстоятельствах. Фантастика осмелилась сыграть на поле традиционной литературы.

ПРЕДТЕЧИ КИБЕРПАНКА

Одним из первых авторов, порвавших с шаблонами, стал хорошо известный и у нас Альфред Бестер. Отказавшись от простого и правильного языка в пользу чудовищной смеси жаргона и придуманных словечек «будущего» (вплоть до использования особенностей верстки текста в качестве стилистического приема), не делая скидку на не слишком высокий интеллектуальный уровень «среднестатистического любителя фантастики», не уделяя особого внимания техническим деталям за исключением имеющих прямое отношение к сюжету, он смог яркими штрихами обрисовать мир будущего, отчаянно схожий с представленным в «Нейроманте» или, скажем, «Схизматрице». Телепаты, живущие в своем обособленном мирке – и одновременно проникающие во все сферы человеческой деятельности. Власть крупного бизнеса, сочетающего в себе черты современных американских гигантов и транснациональных мегакорпораций по Гибсону. Доведенная до идиотизма, выродившаяся «американская мечта». Вот где живут герои Бестера. И главная роль в его романах отводилась отнюдь не простому пареньку с сельской планеты, не сумасшедшему ученому и не бравому солдату земных космических сил. Под прицелом оказались не среднестатистические обыватели и не хорошие парни – лишь отбросы общества и его сливки, причудливым образом связанные. Наркоманы, убийцы, беспринципные бизнесмены – их образ мыслей, их действия выпукло обрисовывали то же, что и чувствовал обыватель, но ярче и сильнее.

Последовавшая затем «новая волна» фантастики, наиболее ярким представителем которой был Филип Дик, во многом подготовила почву и для киберпанка, а поставленный по мотивам одного из его произведений фильм «Бегущий по лезвию бритвы» и вовсе стал классикой жанра. Но Дика по большому счету не интересовали компьютеры, а если по ходу действия требовалась виртуальная реальность, то для ее технической реализации использовались наркотики. Да и протестом против общества в его романах чаще увлекаются не отбросы общества, а честные и немного наивные «интеллигенты» (как они назывались бы на постсоветском пространстве)... не брезгующие марихуаной, естественно. Другие фантасты «новой волны» также время от времени в своих работах приближались к киберпанку, но практически всегда компьютеры в их работах были подобны «колесу-призраку» Желязны, непонятной вещью в себе, символом противостояния науки и магии, не более того. «Новых фантастов» интересовал человек и только человек.

ВЗГЛЯД НА РОССИЮ СО СТОРОНЫ

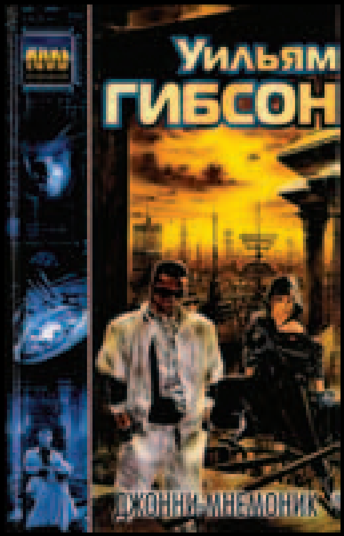


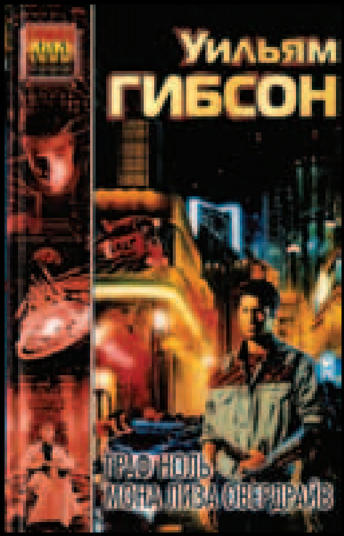
Брюс Стерлинг, как писатель-фантаст, был однажды приглашен в Санкт-Петербург на конференцию коллег по профессии, а как журналист не мог не написать подробный отчет для журнала Wired. Посмотреть его можно по адресу http://www.wired.com/wired/6.01/sterling_pr.html. Можно лишь гадать, сколько сил надо было потратить на то, чтобы выяснить так много о российских реалиях, встретиться чуть ли не со всеми интересными людьми – от известных питерских фидошников до руководителей крупных компьютерных фирм, от Бориса Гребенщикова до хиппи, которые ездят за город собирать грибочки. Стерлинг смог почувствовать дух новой России, что и использовал с блеском в своих последующих романах.

ТРИЛОГИЯ «КИБЕРПРОСТРАНСТВО» (CYBERSPACE), УИЛЬЯМ ГИБСОН

Первая трилогия Гибсона, в которую вошли романы «Нейромант» (Neuromancer), «Граф Ноль» (Count Zero), «Мона Лиза овердрайв» (Mona Lisa Overdrive), а также рассказ-приквел «Джонни-мнемоник», наиболее близка к тому, что следует считать каноном киберпанка. Хакеры (здесь они называются «ковбоями»), компьютеры («деки»), виртуальная реальность («матрица»), клонированные убийцы-ниндзя, искусственный интеллект со швейцарским гражданством, бойцы-наемники, имплантаты и боевые программы – полный набор того, что позже стало шаблонными ходами. Уже в названиях романов Гибсон, как и его коллеги-последователи, использовал прием конструирования «жаргона будущего». Своеобразным «каноном» стала и традиция российских издателей киберпанка переводить многозначные термины некорректно или как минимум неудачно, ведь под «count» – в случае с Count Zero – в первую очередь имелось в виду слово «счет»...

Мир будущего по Гибсону контролируется транснациональными корпорациями, преимущественно – японскими. Россия описывается осторожно – как источник мощного оружия и беспринципных интеллектуалов-анархистов, остающийся, однако, «белым пятном» для героев. Соединенные же Штаты традиционно низведены до состояния повергнутой империи, расколотой на части. Околоземная орбита постепенно заселяется, но процесс контролируется не международным сообществом, а случайными людьми – эксцентричными семейными кланами, сектантами, бродягами-хиппи. Во всемирной сети зарождается разум, однако не в виде привычного нам искусственного интеллекта, а мистических существ в духе религии Вуду. Неудивительно, что для описания такого мира автор активно использует заимствования из других языков, чаще всего – русского и японского, – это также стало одной из отличительных черт киберпанка.





Главные герои романов Гибсона – неудачники, отбросы общества, выброшенные на помойку винтики Системы. Вступая в конфронтацию с корпорациями или правительством, они отнюдь не пытаются изменить статус-кво, им вполне достаточно просто выжить в этом мире, играя по его правилам и выбирая правильную сторону. Ведь когда на помощь приходит «девушка в джинсах цвета засохшей крови», многое становится возможным...

ФОРМАЛЬНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Следуя законам диалектики, киберпанк вобрал в себя не только завоевания «новой волны», но и приемы предшественников. Сохранив высокие требования к литературным качествам текстов, его основатели (Уильям Гибсон, Брюс Стерлинг, Руди Рюкер, Майкл Суэнвик) стали столь же серьезно относиться и к техническим деталям. Можно смеяться над тем, что Гибсон ничего не понимал в компьютерах и по маломальски серьезным вопросам консультировался со Стерлингом, но нужного результата он всегда добивался и грубых ляпов не допускал. Впрочем, традиция «знать по чуть-чуть, но зато обо всем» в киберпанке относится не только к компьютерам.

Так что же такое «киберпанк»? Впервые этот термин как определение литературного направления использовал критик Гарднер Дозуа, окрестив им романы, где внимание уделялось развитию информационных технологий, виртуальной реальности и смежным темам. Кроме того, так же назывался один из рассказов Брюса Бетке. Предполагалось, что это насмешка, однако ее объектам термин понравился, после чего и был взят на вооружение. И это неудивительно – в этом слове содержится все, что необходимо любителям раскладывать жанры по полочкам. «Кибер» – это высокие технологии, не обязательно информационные, но имеющие непосредственное отношение к совершенствованию человеческих возможностей. Не космические корабли и бластеры, но компьютерные сети, циркулирующие в крови наномашины, манипуляции с генами, искусственные имплантаты, биороботы и виртуальные разумные существа. «Панк» – это протест против Системы, это изгои и анархисты, тараканы, живущие в щелях фундамента сурового высокотехнологического общества. «Кибер» – антураж, актуальная тема для обсуждения, модель для пост-

МАШИНА РАЗЛИЧИЙ (THE DIFFERENCE ENGINE), БРЮС СТЕРЛИНГ, УИЛЬЯМ ГИБСОН

Роман The Difference Engine (правильный перевод – «Разностный автомат»), совместно написанный Гибсоном и Стерлингом, в свое время многими расценивался как символ заката киберпанка. Дескать, разочаровавшиеся в своем детище отцы-основатели придумали новое модное словечко – паропанк (steampunk), описывающее мир, где компьютеры были созданы на другой, более примитивной технологической базе, да сочинили вдвоем опус на эту тему. Интересно, что в данном случае речь идет не о фэнтези, а об альтернативной истории – ведь Чарльз Бэббидж, считающийся изобретателем компьютеров, действительно мог довести до ума свое изобретение и пустить его в массовое производство. И тогда «композитное изображение, оптически закодированное аэропланом сопровождения трансканального дирижабля» было бы для кого-то обыденным понятием.

За жанр альтернативной истории берутся многие писатели, однако они предпочитают ограничиться несколькими яркими и легко понятными читателю штрихами, отделяющими придуманный мир от реальности, а затем практически не уделять внимания правдоподобности происходящего. Гибсон и Стерлинг изучили мир Ады Байрон и Джона Китса тщательнее, чем иные авторы исторических романов, практически каждое упоминаемое на страницах романа имя или событие имеет прообраз, который читателю-эрудиту должен быть хорошо знаком – остальным придется поминутно обращаться к примечаниям (порядка 40 страниц, к слову). И все это авторам пришлось перекроить с учетом главной отличительной черты общества – информатизации. Естественно, реалистичной – никаких всемирных сетей, спутников и боевых роботов, лишь перфокарты, системы автоматического управления производством и компьютеризированная картотека в Скотланд-Ярде. Интересно, что ближе к концу книга приближается по стилю к публицистике; сюжет, повествующий об охоте за ценными данными, политических играх и попытке вооруженного восстания, вяло затухает и служит лишь поводом для описания тех или иных деталей мира.



«Машина различий» была впервые опубликована в России в прошлом году, в новой серии «киберtime/fiction». Интересно, что в аннотации не было сказано ни слова о «фантастике» – дабы не отпугнуть любителей мэйнстрима. То есть, в отличие от ранних работ авторов-киберпанков с обилием «приключений тела», этот роман позиционируется исключительно как литература для интеллектуалов. И, естественно, таковой и является.

СТАРОМОДНОЕ БУДУЩЕЕ (A GOOD OLD-FASHIONED FUTURE), БРЮС СТЕРЛИНГ, РУДИ РЮКЕР

Сборник новых рассказов Брюса Стерлинга (один написан совместно с Рюкером) с одной стороны удачно эксплуатирует и дополняет идеи романа Zeitgeist, с другой – отдает дань будущему, каким оно виделось в 80-х годах. События последних десятилетий – экономический кризис в Японии, крах Советского Союза, растущая мощь Соединенных Штатов, появление всемирной Сети в виде места для развлечения тинейджеров и домохозяек – свидетельствуют, казалось бы, о том, что киберпанки ошиблись в своих прогнозах. Но, слегка уточнив детали и не стараясь заглядывать слишком уж далеко, можно продолжить эксплуатировать все тот же источник вдохновения. И проблемы поднимать исключительно актуальные. Так, рассказ «Манеки-нэко» – гимн тем, кто работает, общается и заводит себе новых друзей исключительно через Сеть и ехидная насмешка над не признающими такого образа жизни людьми. «Жирный пузырь удачи» – тонкое издевательство над жаждущими нефтяных богатств техасскими магнатами. «Последний шакальчик», прелюдия к Zeitgeist, честно и откровенно описывает психологию выходцев из России конца 90-х. «Священная корова» конструирует будущее, где почти весь «золотой миллиард» пал жертвой коровьего бешенства, а оставшиеся в живых жители некогда благополучных стран снимают индийские фильмы для новых повелителей мира. А как вам вполне пелевинская идея о сотнях террористов-фанатиков, которые по собственной воле сели в предоставленный правительством гигантский макет космического корабля и поверили, что они якобы летят к звездам? Жаль лишь, что перевод местами сильно хромает – сборник вышел не в элитной серии «киберtime/fiction», а в заметно более слабой New Wave – ощущения примерно те же, что и при чтении версий «Властелина Колец» с «Торбинсом» и «Сумкинсом».



роения общества, «панк» – лейтмотив произведения.

Хотел бы обратить внимание на то, что формально киберпанк – никоим образом не отдельный литературный жанр, ведь тогда «жанрами» пришлось бы признать еще с десяток столь же узких направлений фантастики. Стерлинг называет киберпанк «литературным движением», под влиянием которого и создавались работы, ставшие каноническими. Соответственно, «чистый» киберпанк – лишь то, что удовлетворяет духу движения, схожие внешние атрибуты в расчет не берутся вовсе. Именно поэтому к нему можно отнести фэнтезийную, казалось бы, «Дочь железного дракона» Суэнвика, но не «Лабиринт отражений» Лукьяненко, равно как и всю «виртуалку», вышедшую из-под пера российских авторов вне зависимости от ее качества. Канонам жанра удовлетворяют простенькие боевики серии Shadowrun, но никак не модная и богатая, казалось бы, на философские изыски «Матрица».

ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ КИБЕРПАНКА

Первым громким успехом киберпанка стало появление в 1984 году романа «Нейромант» Уильяма Гибсона, ставшего символом «выхода киберпанка из пеленок» (по словам Орсона Скотта Карда). Впрочем, еще годом раньше был опубликован роман «Программное обеспечение» Руди Рюкера, а «Искусственный ребенок», первая работа Стерлинга в этом направлении, – и вовсе в 1980. Сразу оговорюсь, что о «виртуалке» речь не идет – тогда пришлось бы вспомнить еще с десяток произведений. Окончательно оформилось движение после появления «Схизматрицы» Стерлинга в 1985, рупором его были фэнзины – в первую очередь «Дешевая правда» (Cheap Truth), распространявшаяся принципиально бесплатно. Писатели-киберпанки предлагали своим молодым коллегам порвать с шаблонами, не прислушиваться к мнению авторитетов, творить свободно и искренне. И, естественно, подавали пример сами. Например, один из ранних романов Руди Рюкера «Белый свет» критики относят к «трансреализму», читай – «беллетризованному бреду сивой кобылы». Вряд ли кому-то из маститых фантастов, штампующих боевики про космических рейнджеров, пришло бы в голову описывать путешествие не вполне вменяемого математика по загробному миру, представленному в виде множества счетных множеств. Загруженность терминами из высшей математики отпугнет любого читателя, слабо ориентирующегося в трансцендентных числах, но это не волновало киберпанков. Красиво, смело, оригинально? Годится! Другое дело, что борцы с авторитетами вскоре сами стали писателями с мировой известностью, их романы приносили солидный доход, и проповеди об отказе от коммерческого подхода к работе звучали уже как-то глупо, на что и жаловался Стерлинг в своей статье о «киберпанке в 90-х». Оставив молодежи право сочинить свое собственное движение (коего мы так и не дождались), отцы-основатели ударились в жанровые эксперименты. Они продолжаются и по сей день.

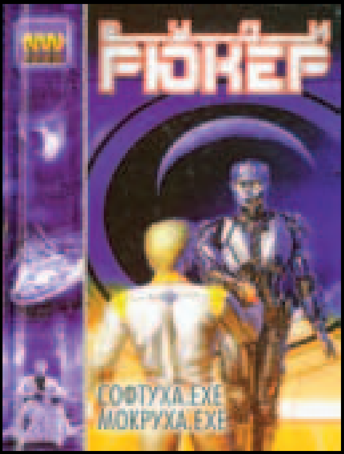
В СУХОМ ОСТАТКЕ

Что дал киберпанк миру? Являясь по своей сути фантастикой предупреждения, он не конструирует ни утопию, ни антиутопию, не переносит и современную модель общества в будущее. В отличие от всех этих трех рецептов, мир киберпанка устроен логично, он может су-

ТЕТРАЛОГИЯ «ОБЕСПЕЧЕНИЕ» (WARE), РУДИ РЮКЕР

Романы Руди Рюкера долгое время не переводились на русский, хотя созданы они были примерно в то же время, что и первая трилогия Гибсона. Описывая мир, в каждом новом романе все дальше и дальше уходящий от современного, Рюкер успел затронуть все основные темы киберпанка – виртуальную реальность, искусственный интеллект, породивший целую новую расу разумных существ, неолуддизм, в одночасье избавивший человечество от компьютеров, и приход им на смену информационных технологий на основе биологических компонентов. Наиболее ценное в романах – обилие уникальных сюжетных находок, социально-экономических моделей и свойственных им проблем. Презираемые обществом извращенцы, предпочитающие секс с разумной резиновой (и вонючей-вонючей!) женщиной, – это еще не самые экзотичные герои Рюкера. Тем не менее, основные идеи были неоднократно обсуждены еще в романах фантастов «новой волны» – в первую очередь, Филипа Дика, а язык менее богат, чем у двух других отцов-основателей киберпанка.

К сожалению, названия романов (Software, Wetware, Freeware и Realware) были абсолютно бездарно переведены на русский («Софтуха.exe», «Мокруха.exe» и «Халявинг.exe», четвертый пока не вышел), поэтому следует уточнить, что под Wetware понималось программное обеспечение для биокомпьютеров (один из широко распространенных киберпанковских терминов), а к сериалам в духе «Слепой против крутого» это произведение никакого отношения не имеет.





EXCILAND computers
СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
Можно ли одновременно играть в интерактивные игры и слушать музыку?
EXCI
Узнайте об этом, используя Excilon Universal EX41 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading
intel inside pentium 4
Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,06 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит
АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

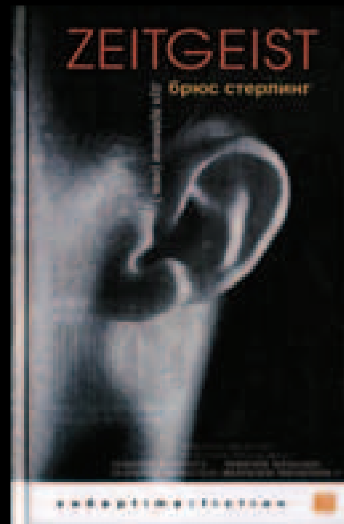
ZEITGEIST (ДУХ ВРЕМЕНИ, – НЕМ.), БРЮС СТЕРЛИНГ

Насколько оправданно относить роман о современности к теме нашей статьи? Да достаточно вспомнить слова Гибсона, посетившего нас в середине 90-х и провозгласившего, что Россия – страна победившего киберпанка! К тому же, критики давно решили, что на все работы отцов-основателей Движения следует автоматически вешать этот ярлык, ибо все иные критерии оценки не работают.

Главный герой романа, Лех Старлиц, как говорил Стерлинг в одном из своих интервью, определенной национальности не имеет. «С американцами он американец, с русскими – русский, с японцами – японец», его способность казаться «своим» в любой ситуации автор удачно использует для демонстрации внутреннего мира других героев романа. Но идея написания Zeitgeist при этом в первую очередь «вызвана к жизни русской действительностью», как ее понимает Стерлинг. Некоторые критики любят указывать на фактические ляпы, но я бы рискнул отнести их к гиперболам.

Формально Zeitgeist рассказывает об удачливом бизнесмене, сколотившем группу из безголосых девиц, искусственно раздувшем их популярность и снимающем сливки со стран третьего мира. Но Лех Старлиц – не просто искусный мошенник, нет, создав «первую группу, которая не продает музыку», он ставит эксперимент над тканью реальности. Стоит лишь понять и принять это, как неожиданно уместными становятся сцены с «принцессой Дианой», вечной живой аки дедушка Ленин, продажным журналистом, изрыгающим после злоупотребления алкоголем баксы и иную твердую валюту, живучим русским наемником на службе Милошевича, поисками «рассредоточенной по всему XX веку» жертве ядерного взрыва и полумистическими способностями оператора системы глобального слежения «Эшелон».

Стерлинг оперирует ссылками на труды философов-постмодернистов (откуда он и позаимствовал идею о «главном повествовании» реальности, за рамки которого уходит герой) и модных писателей современности – в первую очередь любимого в России Харуки Мураками. Пытается уловить пресловутый дух времени (Zeitgeist) в России и Японии, в Турции и Мексике, увязывает переломный момент эпох с пресловутой проблемой 2000 года. Приближающаяся дата символизирует «конец света» для героев, как перезагрузка компьютера угрожает неизвестностью поселившимся в нем компьютерным вирусам, она же круто меняет и жизнь всего человечества. И действительно – кто



может оспорить верность прогноза Стерлинга о том, что XXI век раз и навсегда покончит со многими иллюзиями прошлого?

ществовать в действительности, устойчив к внешним и внутренним воздействиям – к слову, никакими «спасениями мира» герои никогда не занимаются – такая ситуация попросту невозможна. Киберпанк говорит о том, что люди выживут в любой ситуации, другое дело, кем они после этого станут. А выживать нам придется. «Мания величия гуляет по аудиториям университетов, где каждый мальчишка разрабатывает план по размещению вселенной в наперстке», – говорит Стерлинг, и предупреждает, что опасность может поджидать нас буквально за углом. Какое изобретение перевернет нашу жизнь с ног на голову, какая искусственно вызванная эпидемия выкосит половину населения Земли, где грань между требованиями безопасности общества и свободой личности? Вопреки мнению современных российских поклонников, киберпанк – это не движение страстных любителей компьютеров, желающих поставить себе «чип в черепушку». Киберпанк – это движение тех, кто хочет остаться сам собой в мире тотального господства новых технологий. В том числе и используя последние на высоком профессиональном уровне. Герои киберпанка полностью свободны от оков морали, они стоят за рамками добра и зла. Для достижения главной цели – свободы – все дозволено. И не стоит упрекать киберпанк в пропаганде насилия, наркотиков и еще черт знает чего, каково общество – таковы и ценности. Как пишет Стерлинг, «во вселенной киберпанка мысль о том, что существуют некие священные границы, в которых должен держаться человек – заблуждение. Священных границ, защищающих нас от самих себя не существует». А кто может быть уверенным в том, что не доживет до момента, когда эта вселенная станет реальностью?

Умерев как литературное движение, киберпанк возродился как... модная торговая марка. Естественно, налепив соответствующий ярлык, создатели романа, игры или фильма отнюдь не гарантировали себе успех – для типичного обывателя это был поначалу лишь пустой звук. Но обыватель умеет сравнивать и анализировать – и если в аннотации к нравящемуся ему веселому боевику о компьютерах стоит этот звучный термин, то упоминание его в описании другого боевика уже может послужить поводом для покупки. Произошедшая подмена понятий особенно ярко проявила себя в России, где поклонники киберпанка появились чуть ли не раньше, чем впервые были изданы романы Гибсона. Но фальшивками и непониманием дело не ограничивается – достаточно ввести термин «элементы киберпанка», как сразу снимаются вопросы ко многим спорным произведениям. Искомые элементы можно найти как в романе «Горячий старт» Владимира Васильева, так и в пресловутой «Матрице». Как во многих аниме-фильмах, так и в клипах группы «Тату». Как у Пелевина, так и у Дэна Симмонса. Нашим читателям наверняка будет понятно сравнение с «элементами RPG» – они «облагораживают» банальные боевики и стратегии точно так же, как использование идей, либо антуража киберпанка вносит свежую струю (а зачастую – и попросту хоть какой-то смысл) в более-менее обычного представителя фантасти-

СХИЗМАТРИЦА (SCHISMATRIX), БРЮС СТЕРЛИНГ

«Схизматрица» (или «Шизматрица»), произведение главного идеолога движения, наглядно демонстрирует, что наличие хакеров и виртуальной реальности – отнюдь не обязательные атрибуты киберпанка. Нанотехнологии, совершенствование разума и тела людей – вот удел тех, кто обитает на гигантских орбитальных станциях, астероидах и немногих колонизированных планетах (ресурсы Земли полностью исчерпаны). Если у Гибсона человек остается человеком даже в информационную эпоху, то здесь мы имеем дело с эволюцией и тела, и сознания. Уследить за всеми хитросплетениями сюжета, разобраться в группах и фракциях, между которыми мечется главный герой – дипломат Абеляр Линдсей, прыгая со ступеньки на ступеньку, бывает достаточно сложно – эта книга из тех, что требуют неоднократного перечитывания. Благо под соусом приключений главного героя нам выдают немалую порцию философских рассуждений, имеющих отношение к нашему с вами миру.

Основной конфликт «Схизматрицы» (а также нескольких рассказов и повестей этого цикла) – противостояние двух основных сил, шейперов и механистов, сторонников генной инженерии и компьютерных технологий соответственно. Никаких отсылок на ситуацию времен Холодной войны (чем любили заниматься фантасты середины прошлого века), в данном случае имеет место раскол человечества вплоть до исчезновения самого понятия «человека» как вида. Каждая группка, какой бы малой она ни была, исповедует свои собственные ценности и является самой-себе-цивилизацией, благо технические возможности позволяют. Все вместе они составляют устойчивую, исправно функционирующую модель общества, приспосабливающуюся к любым внешним воздействиям.


14 сложнейших миссий
8 огромных карт
виртуальное воплощение механического робота-трансформера, способного становиться самолетом
24 вида оружия на выбор
великолепные 3D-пейзажи с огромными пространствами, где можно уничтожить вражеские города, поджигать леса, разрушать горы и прочие объекты
особые настройки игры, позволяющие добавить или снизить количество эффектов
GUNMETAL
БРАТСТВО СТАЛИ
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 700 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® IV 1400 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб; DirectX® 9.0.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Новый диск
Rage
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Rage Software. All rights reserved.

КИБЕРПАНК В РОССИИ

Есть мнение, что киберпанк в своем традиционном виде может существовать лишь как часть американской культуры, посему никаких русских версий течения или, скажем, немецких нет и быть не может. Но с другой стороны нельзя не замечать такое явление как японский киберпанк, разве что представлен он не литературными произведениями, а аниме-фильмами и мангой. Проблемы рассматриваются другие, меняется антураж, идеи перерабатываются, но общие мотивы с работами отцов-основателей прослеживаются.

Что касается киберпанка по-русски, то для многих он ассоциируется с трилогией Лукьяненко («Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала», «Прозрачные витражи»), менее известны работы Васильева («Сердца и моторы», «Горячий старт»). Рекомендую посмотреть всю серию «Звездный лабиринт» издательства АСТ – там есть немало «околокомпьютерной фантастики». При всех различиях в качестве текста, общим для «русского киберпанка» является то, что компьютеры играют роль завлекаловки для современной молодежи, интересующейся информационными технологиями. На каждом шагу попадаются упоминания Windows, Билла Гейтса, фидошников (зачастую – реальных людей!), современного компьютерного железа – всего, что может «зацепить» российского читателя. Поэтому и получается, что инопланетяне используют в своих компьютерах CD-ROM привод, жители параллельного измерения ездят на мотоциклах Quantum Fireball, а для нормальной работы гиперпространственного двигателя землянам будущего требуется переустанавливать Windows после каждого прыжка. К слову, и заглядывать в слишком уж далекое грядущее писатели часто не решаются, отодвигая события на пять-десять лет вперед, что дает повод поиграть и на политических взглядах потенциальных читателей. Ведь гораздо проще не конструировать модель общества будущего, а перенести в свой фантастический роман все проблемы современности «как есть».

Естественно, ни о каком киберпанке, пусть даже и с национальным колоритом, речь здесь идти не может. Интересные вещи «с элементами» встречаются – вроде работ Александра Тюрина (его один из критиков метко прозвал «киберсовком») и Татьяны Матвеевой (модератор эхоконференции RU.CYBERPUNK), но представителей «настоящего русского киберпанка» нет и не предвидится. Я также никоим образом не собираюсь критиковать, к примеру, Лукьяненко (а ведь пресловутые «элементы» есть также в серии «Линия грез») и использовать обидные термины вроде «фидорпанк» (FIDONet+cyberpunk), но надо четко понимать, что именно вы читаете и почему.

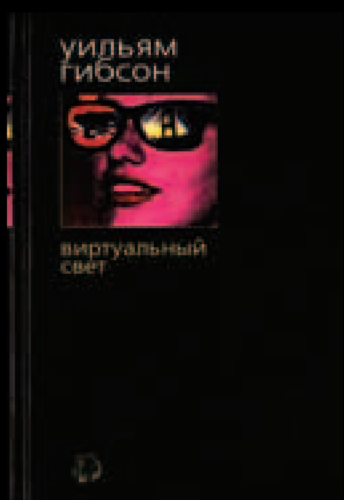
ки, фэнтези или мэйнстрима. Если же «элементы киберпанка» применительно к научной фантастике считать отдельным жанром, то таковой, естественно, живет и процветает. Только ленивый сейчас не использует образ хакера хотя бы на эпизодических ролях.

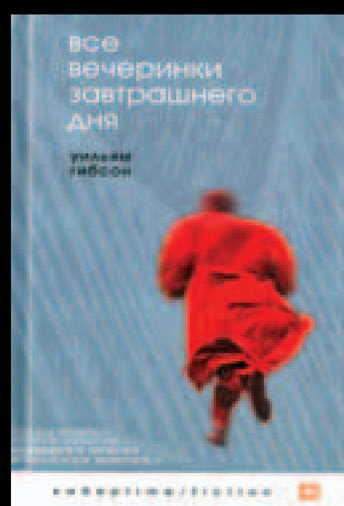
Есть у киберпанка и еще одна несомненная заслуга – движение приняло у «новой волны» эстафету в деле создания и удовлетворения спроса на умную фантастику, подобно тому как в России этим занимаются последователи братьев Стругацких. И ассортимент российских книжных магазинов сейчас позволяет оценить их работу. Конечно, найдутся снобы, считающие фантастику второсортной литературой, на что могу ответить словами Стерлинга: «Достоевский – великий писатель, но сейчас не XIX век, и бесполезно притворяться, что это не так». А в условиях полного отсутствия достойного современного российского мэйнстрима (пока приходится перебиваться лишь свежими переводами иностранных авторов) фантастика легко может конкурировать с традиционной литературой.

Что стоит почитать помимо уже упомянутого? Если не гнушаетесь изучения аннотаций к книгам, то проблема и вовсе решена – в случае, когда текст имеет хоть какое-то отношение к предмету нашего разговора, там это будет непременно упомянуто. Также рекомендую заглянуть в Библиотеку Мошкова (http://www.lib.ru), там есть специально составленный «указатель киберпанка» со ссылками на электронные версии произведений. Зачастую в «предтечи» и «последователи» условно заносят самую разнообразную литературу – от «Заводного апельсина» Энтони Берджесса до «Принца Госплана» Пелевина – возможно, с ней также стоит ознакомиться. Если же вас интересует исключительно «чистый» киберпанк, который был издан в России и легко доступен для покупки, ориентируйтесь на краткие рецензии на врезках. ■

«ВИРТУАЛЬНЫЙ СВЕТ» (VIRTUAL LIGHT), «АЙДОРУ» (IDORU), «ВСЕ ВЕЧЕРИНКИ ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ» (ALL TOMORROW'S PARTIES), УИЛЬЯМ ГИБСОН

Вторая трилогия Гибсона появилась на свет в конце 90-х и практически не эксплуатирует темы, принесшие популярность первым романам. Оставаясь в рамках схожего киберпанковского мира, автор не акцентирует внимание на компьютерных технологиях, ему интереснее судьба тех, кто живет и работает в обычной реальности. Емкими, образными выражениями («Виртуальный свет» в оригинале читать едва ли не сложнее, чем пьесы Шекспира) буквально на первой же паре страниц вырисовывается мрачная картина постиндустриальной эпохи. Если в 80-х киберпанки гордились точностью в описании технологий будущего, то здесь уже заметна большая работа по описанию политического устройства, базирующаяся на удивительно точных (по меркам западной литературы) знаниях о современных реалиях (особенно это касается все тех же России, Японии, а также стран Азии и Латинской Америки). Очень заметно влияние Стерлинга – «Виртуальный свет» можно было бы принять за «продолжение» его романа Zeitgeist. Если отвлечься от служащих ненавязчивым фоном боевых сцен, то главным героем «Виртуального света» стоило бы считать Мост (а также исследователя его феномена – японского студента-интеллектуала Ямадзаки), полуразрушенный и незаконно заселенный, символ перемен, которые по мнению Гибсона рано или поздно опрокинут существующий порядок. Мост возник из ниоткуда, сам по себе, существовал под носом у правительства, предпочитавшего его не замечать, к каркасу Моста присоединялись все новые, разношерстные и неожиданные элементы, в конце концов некая критическая точка была пройдена и родилось нечто новое – новый мир со своими законами, способный расти и защищать себя от внешних воздействий. Налицо переход количественных изменений в качественные – любимая тема Гибсона.





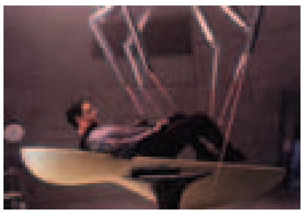
К сожалению, очень странно выглядит ситуация с изданием книг трилогии в России. Дело в том, что второй роман («Айдору», т.е. Idoru, Idol – поп-звезда в Японии) так и не был переведен, хотя первый и третий давно уже находятся в продаже. К счастью, ни о каких прямых сиквелах (где обязательно необходимо знать «содержание предыдущей серии») речь не идет, поэтому пока можно и потерпеть.

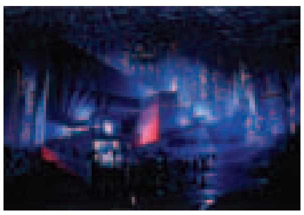
КИБЕРПАН

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
W – Константин «Wren» Говорун; А.К. – Валерий «А. Купер» Корнеев; К.К. – Кирилл Кутырев; А.Щ. – Александр Щербаков

IMPOSTOR («ПРИШЕЛЕЦ»)

- **Режиссер:** Гари Фледер
- **В ролях:** Гэри Синиз, Мэдлин Стоу, Винсент Д'Онофрио
- **Год выпуска:** 2002

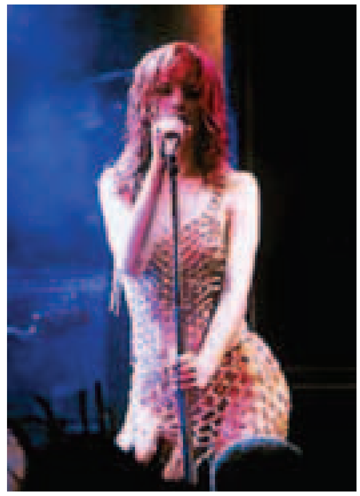




Поставленный по мотивам одноименного рассказа Филипа Дика фильм оказался заметно более мрачным и депрессивным, чем оригинал. Общая сюжетная канва – война человечества с обитателям Альфы Центавра, выиграть которую призвано новое оружие, разрабатываемое главным героем – сохранена, однако есть и новое – тотальный контроль государства над всеми аспектами жизни общества, разрушенные города, в которых вынуждены ютиться изгои. Соответственно, и главный герой, пытающийся доказать властям, что он является человеком, а не засланным центаврианами роботом, действует уверенно и беспринципно.
«Киберпанковость» фильма портит добавленный сценаристами «негр типичный положительный», однако есть и полезные нововведения – сюжет несколько усложнен, и лишь в самых последних кадрах зрители получат ответы на все свои вопросы. Боевые сцены вряд ли впечатлят поклонников фантастических боевиков, зато среди диалогов попадаются настоящие маленькие шедевры. А лозунг «да здравствует Центавр!» заставит вздрогнуть всех поклонников «Вавилона 5»... – W.

STRANGE DAYS («СТРАННЫЕ ДНИ»)

- **Режиссер:** Кэтрин Бигелоу
- **В ролях:** Ральф Файнс, Анджела Бассет, Джульетт Льюис, Винсент Д'Онофрио
- **Год выпуска:** 1995

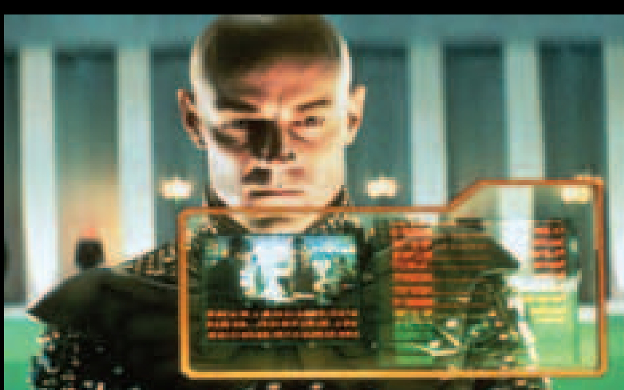


Запись и торговля ощущениями. Она запрещена, она притягательна. Новомодный наркотик асоциального мира. Действие фильма разворачивается в канун нового тысячелетия. Ленни Неро, удачливый продавец фантазий и снов, абсолютно беспомощен перед страхами своего прошлого. Его и без того жалкое существование омрачает попавшая к нему дискета – дискета, за которую готовы убить. Череда загадочных смертей вынуждают Ленни выступить в крестовый поход против маниакального техноубийцы, полиции и самого себя. Атмосфера разрозненного мегаполиса, до краев наполненного насилием, мародерством и технонаркотиками, пугает своей реалистичностью. Но это не будущее, а альтернативное настоящее. Могут ли искусственные воспоминания стать спасением, или всегда будут только хрупкой ширмой зла реального мира? Насколько велика сила саморазрушения? Этот эмоциональный, агрессивный, практически идеально выдержанный в стиле киберпанк фильм лишь приоткроет занавес грядущего. – К.К.

РОМАН С ВИРТУАЛЬНОСТЬЮ

LAWNMOWER MAN; LAWNMOWER MAN 2: BEYOND CYBERSPACE («ГАЗОНОКОСИЛЬЩИК»; «ГАЗОНОКОСИЛЬЩИК 2: ЗА ПРЕДЕЛАМИ КИБЕРПРОСТРАНСТВА»)

Режиссеры: Бретт Леонард, Фархад Мэнн
В ролях: Пирс Броснан, Джефф Фэйи, Джеффри Льюис
Годы выпуска: 1992, 1995



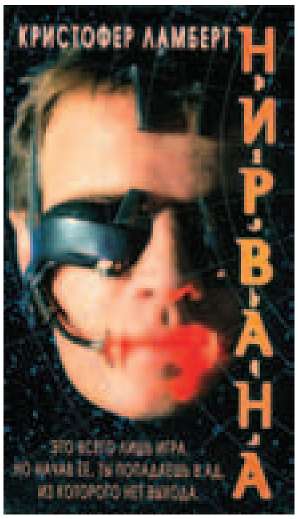
Странная история об ученом, вырастившем с помощью чудо-препаратов и компьютеров виртуального франкенштенова монстра имела бредовое продолжение, эксплуатирующее во все отверстия не так давно популярную концепцию виртуальной реальности. Сейчас, когда увлечение виртуальностью благополучно схлынуло, а большинство громоздких шлемов VFX-1 давно вышли из строя и покоятся на свалке истории, кривляния персонажей на фоне посредственной 3D-графики неожиданно сменили статус – вместо притчи-предупреждения об опасностях, которые таит в себе необузданный технический прогресс, они превратились в гротескный видеоклип, калейдоскоп образов, способных побеспокоить разве что жителей альтернативного мира – того, где очки и перчатки навсегда заменили привычные экран и клавиатуру. Соответственно, фильмы имеют ярко выраженные ностальгическую и энциклопедическую ценность, но всерьез их воспринимать решительно невозможно. Обратите внимание: благодаря слаженной работе российских прокатчиков DVD-версии зовутся «Газонокосильщиком», а VHS-издания - не иначе как «Косильщиком лужаек». – А.К.

НК В КИНО

ОБЯЗАТЕЛЬНО К ОЗНАКОМЛЕНИЮ
1. Blade Runner (Бегущий по лезвию); 2. Nirvana (Нирвана); 3. The Matrix (Матрица); 4. Ghost in the Shell (Призрак в доспехе); 5. New Rose Hotel (Отель «Новая Роза»)

NIRVANA («НИРВАНА»)

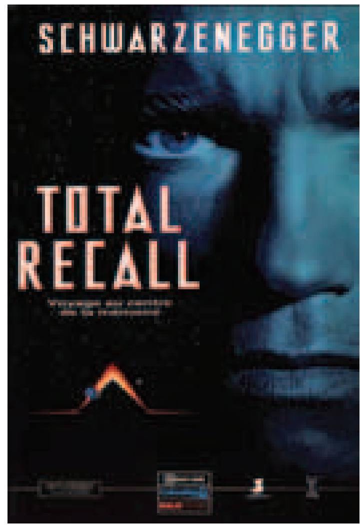
- **Режиссер:** Габриэль Сальваторес
- **В ролях:** Кристофер Ламберт, Диего Абатантуоно, Серджо Рубини, Эммануэль Сенье
- **Год выпуска:** 1996



Возможно, «Нирвана» – не лучший фильм из представленных здесь, но уж точно самый «правильный», соответствующий канонам. Мир будущего построен строго по Гибсону, здесь цель всегда оправдывает средства, а миром правят транснациональные мегакорпорации. Сеть перестала быть уделом избранных, так что нечесаный бродяга в лохмотьях, с упаковкой ампул и шприцем в кармане, и ноутбуком в руках – не кошмар, а реальность.
Шаблонам Голливуда в «Нирване» не место. Герой компьютерной игры в результате проникновения вируса обретает сознание и... просит создателя стереть его. Преуспевающий программист с легкостью отказывается от благополучной жизни. Для чего? Безжалостный убийца, смахивающий на эльфов из Shadowrun, опустившийся хакер, которого обрекает на слепоту стоимость новых искусственных глаз от Sony, стильные ковбои клавиатуры, бесшабашно рискующие своей жизнью ради восторгов коллег по цеху, таксист, приторговывающий наркотиками, – все герои являются живыми иллюстрациями к книгам Гибсона, Стерлинга и Рюкера. За что мы и любим этот фильм. – W.

TOTAL RECALL («ВСПОМНИТЬ ВСЕ»)

- **Режиссер:** Пол Верхувен
- **В ролях:** Арнольд Шварценеггер, Шэрон Стоун, Майкл Айронсайд
- **Год выпуска:** 1990



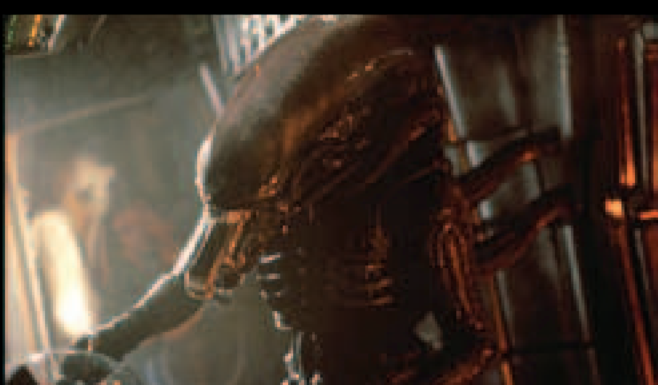
О том, как заурядный работяга Шварценеггер, желая испытать невиданные ощущения, обращается в своем 2048 году в компанию, предлагающую поделиться воспоминаниями о чужой жизни – и как после этого попадает в марсианскую колонию, где практически в одиночку борется с негодными корпоративными угнетателями, раскрывает таинственный заговор, немножко играет в Индиану Джонса и за несколько минут до финальных титров кривляется на красном марсианском песочке, раскинув болтающиеся резиновые глаза в убедительном приступе асфиксии («Оскар» в копилку ILM за спецэффекты). Незабываемое зрелище с молодой Шэрон Стоун, женщинами-мутантами о трех грудях и неизменно мышцастым Арни по совместительству приходится экранизацией рассказу «Мы можем вспомнить все для вас оптом» Филипа нашего Дика. – А.К.

В КОСМОСЕ НИКТО НЕ УСЛЫШИТ ТВОЙ КРИК...



ALIEN; ALIENS; ALIEN 3; ALIEN RESURRECTION («ЧУЖОЙ»; «ЧУЖИЕ»; «ЧУЖОЙ 3»; «ЧУЖОЙ: ВОСКРЕШЕНИЕ»)

Режиссеры: Ридли Скотт, Джеймс Камерон, Дэвид Финчер, Жан-Пьер Жене
В ролях: Сигурни Уивер, Ланс Хенриксен, Уайнона Райдер
Годы выпуска: 1978, 1986, 1992, 1997



Прославленный в веках научно-фантастический киносериал из четырех фильмов (мы бы определили жанры этих лент как ужастик, боевик, психологический триллер и черную комедию) о храброй Эллен Рипли, коротающей жизнь в анабиозе и мужественно сражающейся с ожившими ночными кошмарами художника Х.Р. Гигера. Хотя явной киберпанковой направленности в фильмах не прослеживается, классификаторы все-таки относят картины к искомому жанру из-за присутствия зловещей межпланетной корпорации Вейленд-Ютани, чьи боссы самозабвенно болтают веревочками мироустройства и, как выясняется, стоят за каждой из живописных встреч г-жи Рипли с кровожадными ксеноморфами. Да и андроиды в этом мире не перевелись, а просто «сожгли свои модемы» и переселились на какую-то планету - так говорит героиня Уайноны Райдер в завершающей (на данный момент) части. Сериал доступен на DVD в виде полного сборника Alien Legacy, в Штатах на днях выходит специальное расширенное киноиздание первого фильма, вроде бы скоро должны начаться съемки пятой серии. – А.К.

JUDGE DREDD («СУДЬЯ ДРЕДД»)

- **Режиссер:** Дэнни Кэннон
- **В ролях:** Сильвестр Сталлоне, Арманд Ассанте, Макс фон Зюдов
- **Год выпуска:** 1995



Говоря языком кинокритики, перед нами урбанистический постапокалиптический НФ-экшн; по-человечески – не очень удачная экранизация достаточно лихого комикса. Третье тысячелетие принесло с собой глобальную экологическую катастрофу, в результате которой миллионам людей пришлось спасаться под защитой куполов в нескольких крупных городах; порядок в этих поселениях обеспечивают Судьи. Каждый из них – одновременно оперативник, законник и палач. Честного Судью Дредда подставил беспринципный злодей-братишка, и герою Сталлоне приходится бороться с беззаконием, попутно очищая от ложных обвинений свое ласковое, нежное, певучее имя. Вопросы клонирования и генной инженерии (главные герои, как и персонажи Metal Gear Solid – искусственно выращенные страж закона и идеальный преступник) затрагиваются вскользь, сценарий пестрит откровенными глупостями, а спецэффекты держатся на среднем уровне. Сталлоне, к счастью, умеет играть Рокки вне зависимости от внешнего антуража и жанровой направленности картины. – А.К.

THE THIRTEENTH FLOOR («ТРИНАДЦАТЫЙ ЭТАЖ»)

- **Режиссер:** Джозеф Руснак
- **В ролях:** Крэйг Бирко, Гретхен Мол, Винсент Д'Онофрио
- **Год выпуска:** 1999



Соревнуясь в прокате с «Матрицей», построенный вокруг схожих идей, но лишенный черных плащей, стрельбы с двух рук и лихих рукопашных поединков, «Тринадцатый этаж» предсказуемо проиграл. По-хорошему, нас с вами это волновать не должно, ведь «Бегущий по лезвию» в свое время также терпел неудачи в штатовском кинопрокате. Очень интересен подход к постановке фильма о виртуальной Америке тридцатых годов прошлого века, генерируемой хитроумной машиной – авторы фильма, недолго думая, обошлись без мозолящих глаз спецэффектов, ведь искусственная реальность только тогда реальна, когда подвоха заметить невозможно! И хотя мастерство некоторых актеров можно поставить под вопрос, а действительно увлекательные эпизоды сменяются предсказуемыми сценами, в сухом остатке получается живая, серьезная кинофантастика, не подавленная излишним вниманием к спецэффектам и трюкам; местами здорово выигрывающая в сравнении с набившей оскомину «Матрицей» и стерильным «Темным городом». – А.К.

GATTACA («ГАТТАКА»)

- **Режиссер:** Эндрю Никкол
- **В ролях:** Итан Хок, Ума Турман, Джуд Лоу
- **Год выпуска:** 1997



Тэглайн картины – «There is no gene for the human spirit». И, представьте себе, эта фраза в точности передает основную идею фильма. Принадлежность его к киберпанку достаточно условна, но ряд моментов вполне соответствуют некоторым каноническим элементам.
Мир «Гаттаки» – не очень отдаленное будущее, где активно практикуется генетическая коррекция. Человек, не «проапгрейженный» при рождении, автоматически оказывается внизу социальной лестницы. Главный герой – как раз такой, выражаясь бэттлтековскими терминами, «вольнорожденный» – мечтает о полете в космос, но по понятным причинам, преуспеть он здесь может только путем хитрейших махинации, выдавая себя за другого, «откорректированного» человека. Несмотря на такую детективную завязку, лента, повторюсь, повествует в первую очередь о том самом пресловутом human spirit – то есть о человеческом духе. До зрителя все это доносится также и в виде мотива противостояния главного героя с его «корректированным» братом. Причем делается все это умело, хотя и с некоторым пафосом.
Отмечу также великолепный визуальный ряд «Гаттаки». Никаких высокобюджетных спецэффектов и хай-тек-штучек – но при этом картинка невероятно красива. В основном за счет грамотной работы с цветом, за счет чего фильм приобретает потрясающе стильный облик. – А.Щ.

КРОВАВАЯ САТИРА

ROBOCOP; ROBOCOP 2; ROBOCOP 3 («РОБОКОП»; «РОБОКОП 2»; «РОБОКОП 3»)

Режиссеры: Пол Верхувен, Ирвин Кершнер, Фред Деккер
В ролях: Питер Уэллер, Роберт Джон Берк
Годы выпуска: 1987, 1990, 1993



В Детройте XXI века полиция принадлежит корпорации OCP, обкатывающей в участках свои проекты и технологические новшества. Погибшего патрульного превращают в робота-полицейского без страха и упрека, но остатки человеческого пробиваются сквозь машинные блокировки, и робокоп отправляется на поиск своих убийц. Пол Верхувен заглянул в будущее корпоративной рейгановской Америки, закрутив не просто крутой футуристичный боевик с невиданным доселе уровнем насилия, а еще и тонкую социальную сатиру, подтрунивающую над современным ему, Верхувену, капиталистическим обществом. Авторы сиквела пытались поддержать тот же уровень насилия и острого юмора, только с меньшим успехом; а третий фильм и вовсе кажется полной бессмыслицей - реактивные рюкзаки и парные кибербойцы из Японии могли бы составить честь игре от Хидэо Кодзимы, но здесь они смотрятся невесть как попавшим на экран реквизитом из фильма о ниндзя-черепашках. Телесериал Robocop (пилотный эпизод которого часто путают с четвертым фильмом) опустил идею Верхувена на новые, неизведанные ранее глубины профанации. Три кинофильма доступны в виде DVD-издания Robocop Trilogy, слегка расширенного за счет «режиссерских» эпизодов и снабженного любопытными комментариями съемочной группы первой картины. – А.К


ВЬЕТНАМ
ТРОПА ХО ШИ МИНА
Более 60 миссий
Действия и функции персонажей исторически точно переданы
3D звуковые и визуальные эффекты
Великолепно представленные военные действия
Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях
03:00
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
EPIE GAME
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.

JOHNNY MNEMONIC («ДЖОННИ-МНЕМОНИК»)

■ **Режиссер:** Роберт Лонго
■ **В ролях:** Киану Ривз, Дина Мейер, Айс-Ти, Генри Роллинз, Такеши Китано, Дольф Лундгрен, Удо Кир
■ **Год выпуска:** 1995

Экранизация рассказа Уильяма Гибсона не обошлась без участия самого мэтра – ему доверили написание сценария. С этим делом он знаком не понаслышке, даже работал в данном направлении над парочкой эпизодов «Секретных материалов». Казалось бы, публика должна была получить чуть ли не ультимативный киберпанк-фильм. Но реальное положение дел оказалось много хуже. Чтобы увеличить зрелищность действа и подогнать его под голливудские стандарты, Гибсону пришлось капитально переработать рассказ – в результате в экранизации осталось очень мало от оригинала. Мрачная новелла превратилась в бодренький примодненный боевичок с некоторым трэшеватым привкусом и непременным «спасением мира» – такого вывиха в первоисточнике не было и в помине. Пропала и одна из основных героинь – Молли, которую Гибсон, побоявшись потерять авторские права на персонажа, заменил другой девушкой-телохранителем. Ведь Молли не только один из ключевых героев «Джонни-Мнемоника», но еще и романа «Нейромант». Удивительно (хотя это еще как посмотреть), но неуклюжий, глуповатый и несколько занудный фильм в итоге оказался даже прибыльным предприятием. Пусть и заслужил дурную славу, в том числе и среди любителей киберпанка. «Джонни-Мнемонику» отдают должное как «истинно киберпанковскому фильму» (Гибсон ведь, как-никак!), но все-таки выражают сожаление из-за такой реализации. Ну а исполнителя главной роли – Киану Ривза – одно время даже называли человеком, похоронившим киберпанк. Как оказалось позже, именно Ривз стал лицом «нового киберпанка», когда братья Вачовски заявили Warner Bros., что роль Нео в The Matrix должен играть только это актер, и никто другой. – А.Щ.



NEW ROSE HOTEL («ОТЕЛЬ «НОВАЯ РОЗА»)

■ **Режиссер:** Абель Феррара
■ **В ролях:** Уиллем Дефо, Кристофер Уокен, Азия Ардженто
■ **Год выпуска:** 1998



New Rose Hotel, пожалуй, можно назвать одним из самых любопытных и стильных образцов киберпанк-кинематографии. Пусть даже такое заявление и покажется многим спорным. Фильм не снискал абсолютно никакого признания у массового зрителя (несмотря даже на участие в фильме актеров с мощным послужным списком), но заслужил неплохую репутацию среди знатоков стиля.

Первое, на что следует обратить внимание: New Rose Hotel – второй (после «Джонни-Мнемоника») «истинно киберпанковский фильм», если вы придерживаетесь критерия «настоящий киберпанк – это то, к чему приложили руку отцы-основатели» и забываете о существовании «Бегущего по лезвию». Снят он по одноименному рассказу Уильяма Гибсона, хотя сценарий написал Абель Феррара, не доверивший ответственное дело самому автору, в свое время превратившему собственный «Джонни-Мнемоник» в нечто малопривлекательное.

В New Rose Hotel вы не найдете привычной мишуры киберпанк-блокбастеров, но зато обнаружите достаточно точно схваченную атмосферу первоисточника и по-настоящему красивую подачу. Нашим же читателям наверняка будет интересно узнать, что одну из эпизодических ролей в фильме играет никто иной, как Йоситака Амано. Да-да, тот самый. – А.Щ.

BLADE RUNNER («БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ»)

■ **Режиссер:** Ридли Скотт
■ **В ролях:** Харрисон Форд, Рутгер Хауэр, Шон Янг, Эдвард Джеймс Олмос
■ **Год выпуска:** 1982



Многие склонны считать «Бегущего по лезвию» главным киберпанковским фильмом всех времен. Мы склонны согласиться с этим мнением. Пусть картина поставлена по рассказу Филипа Дика – который, скорее, был предтечей киберпанка – но ничего подобного мир в 1982 году не видел.

Как рассказывал в одном из интервью Уильям Гибсон, посмотрев в кинотеатре половину фильма, он просто выбежал из зала – настолько силен был шок. Дело в том, что как раз в это время мэтр писал роман «Нейромант», которому предстояло стать настоящей литературной бомбой. И его видение киберпанковского мира практически один в один совпало с тем, что продемонстрировал в «Бегущем по лезвию» Ридли Скотт.

Мы искренне надеемся, что большинство наших читателей уже смотрели этот классический фильм, потому не будем заниматься пересказом сюжета, а сообщим парочку любопытных фактов, озвученных все тем же Гибсоном.

Дело в том, что киберпанковскому писателю № 1 в свое время посчастливилось прочитать первоначальный вариант сценария фильма. И он настолько был им впечатлен, что даже подумывал привлечь сценариста Хэмптона Фэнчера к экранизации «Нейроманта» (которая так и не была снята). Помимо общей работы, проделанной Фэнчером, Гибсон впечатлился и первоначальным вариантом концовки фильма. Дело в том, что «Бегущий по лезвию» заканчивался красиво поставленной сценой, в которой Декард убивал свою возлюбленную, а за кадром звучал его голос: «Она сказала, что хочет посмотреть на цветы, а я хочу вернуться в Сан-Франциско...» – А.Щ.

ЦИФРОВОЕ КУНГ-ФУ

THE MATRIX; MATRIX RELOADED; MATRIX REVOLUTIONS («МАТРИЦА»; «МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА»; «МАТРИЦА: РЕВОЛЮЦИЯ»)

■ **Режиссеры:** Ларри и Энди Вачовски
■ **В ролях:** Киану Ривз, Лоренс Фишберн, Кэрри-Энн Мосс
■ **Годы выпуска:** 1999, 2003

«Матрица» – боевик с элементами, масштабностью и антуражем. Научная фантастика, киберпанк, восточный мистицизм, боевые искусства, теория заговоров, рапид, аниме, показ мод, стрельба с двух рук – ничего нового, просто все в кои-то веки в верных пропорциях. Сверкнуло, взорвалось. Снабженный качественными спецэффектами фильм о том, что человечество, оказывается, живет в иллюзорном мире (идея с бородой, она прекрасно обыграна Станиславом Лемом), вдруг стал открытием, находкой, новым словом, удостоился революционного статуса и расположения миллионов. К выходу сиквелов мир был безнадежно заражен матричным вирусом – и продолжения, насыщенные компьютерной графикой и многозначительным пустословием, собирают сейчас по всей планете рекордную кассу. Вачовски нечаянно сделали еще одно доброе дело – связанный с трилогией бум подхлестнул интерес зрителей и читателей к киберпанку как таковому: успехом пользуются всевозможные переиздания шедевров жанра под грифом «похоже на «Матрицу». – А.К.



AVALON («АВАЛОН»)

- **Режиссер:** Мамору Осии
- **В ролях:** Малгоржата Форемняк, Владислав Ковальский, Ежи Гудейко
- **Год выпуска:** 2001

«Авалон» – нелегальная компьютерная игра, сетевой военный имитатор. Эш – удачливая охотница-одиночка, вознамерившаяся во что бы то ни стало дойти до последнего уровня, разгадав тайну игры. Десяти минут в высшей степени невразумительного экшна на весь фильм явно недостаточно, чтобы считать «Авалон» забойным фантастическим приключением или, тем паче, «Матрицей» нового поколения» (это с обложки русской кассеты). Автор Ghost in the Shell неторопливо и путанно рассказывает очередную несложную, по сути, историю, совершенно не заботясь о том, следит ли зритель за полетом режиссерской мысли, или давно потерял нить повествования, оставив всякие попытки разобраться в происходящем. Традиционный для Осии созерцательный подход к окружающему миру в «Авалоне» достигает апогея, превращая фильм в медитацию – обеспечивая жирный плюс в графе «атмосфера» и одновременно гарантируя разочарование нетерпеливых зрителей. Безупречно выверенная визуально, интересная притча только притворяется киберпанковым боевиком и «лучшим фантастическим фильмом всех времен и народов» (так об «Авалоне» отозвался присутствовавший на японской премьере Джеймс Камерон). Братья Вачовски могут спать спокойно, явный конкурент их эпической поп-нетленке не состоялся. Оно и к лучшему... развлекать зрителей Осии не собирался, а вот задуматься – заставил. – A.K.



MINORITY REPORT («ОСОБОЕ МНЕНИЕ»)

- **Режиссер:** Стивен Спилберг
- **В ролях:** Том Круз, Макс фон Зюдов, Колин Фаррелл, Саманта Мортон
- **Год выпуска:** 2002



Еще одно свободное прочтение работы Филипа Дика, тут чувствуется и влияние современных тенденций в социальной фантастике. Это не совсем киберпанк – общество будущего здесь живет хорошо и по нашим меркам, хотя никто не отменяет и существование низов. Не стоит расценивать фильм и как полноценную антиутопию, он лишь предупреждает мир о том, к чему может привести слишком усердная работа по обеспечению безопасности граждан.
Дело в том, что в «Особом мнении» решена проблема преступности. Информация обо всех убийствах поступает в полицию до их совершения, после чего остается их лишь предотвратить. Главный герой спокойно руководит этим процессом, пока провидцы не сообщают о том, что именно он и станет следующим преступником. Но, быть может, они не единодушны в своем вердикте? Быть может, ошибки случались и раньше?
Фильм плох тем, что «разваливается» на отдельные эффектные сцены, совсем разные. Здесь собраны воедино элементы обычного фантастического боевика (преследовуые «палки-блевалки»), киберпанка (пересадка глаз как средство обмануть системы контроля) и детектива (вся история о том, кто кого замышлял убить). Впрочем, зрелищность «Особого мнения» оспаривать сложно, да и идея о том, что презумпция невиновности – полезная штука, присутствует в полном объеме. – W.

EQUILIBRIUM («ЭКВИЛИБРИУМ»)

- **Режиссер:** Курт Уиммер
- **В ролях:** Кристиан Бейл, Эмили Уотсон, Тайе Диггс, Шон Бин
- **Год выпуска:** 2002



Представьте себе мир, где ради избавления от ужасов войны люди отказались от любых проявлений чувств. «Интересная игра ума, но ведь это абсолютно нелогично и глупо», – ответит типичный любитель фантастики. А уж душещипательные истории о сжигаемых предметах искусства – и вовсе избитый штамп. Именно поэтому сюжет «Эквилибриума» сложно воспринимать серьезно.
Впрочем, внешние приличия соблюдены. Тоталитарное общество, подсевшее на наркотик в буквальном смысле этого слова, уж больно походит на то, к чему стремятся современные развитые страны. Счастливые граждане по собственной воле ходят по улицам исключительно строем и с радостью участвуют в бесконечной цепочке потребления. А все несогласные уничтожаются мгновенно – за этим следит организация со страшным названием Грамматон. Строем ходить почему-то не желают любители прекрасного, которых не устраивает наличие только материальных благ. Замечу, что речь идет не о массовой культуре – если уж интересует человека поэзия, то сразу Йетс, если музыка, то Бетховен... Еще одно достоинство «Эквилибриума» – сцены поединков «на пистолетах», легко обгоняющие гонконгские боевики по зрелищности, а «Матрицу» – по реалистичности. Такого вы действительно больше нигде не увидите. – W.

ЖЕЛЕЗНЫЙ АРНИ

THE TERMINATOR; TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY; TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES («ТЕРМИНАТОР»; «ТЕРМИНАТОР 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ»; «ТЕРМИНАТОР 3: ВОССТАНИЕ МАШИН»)

- **Режиссеры:** Джеймс Камерон, Джонатан Мостоу
- **В ролях:** Арнольд Шварценеггер, Линда Гамильтон, Роберт Патрик
- **Годы выпуска:** 1984, 1991, 2003

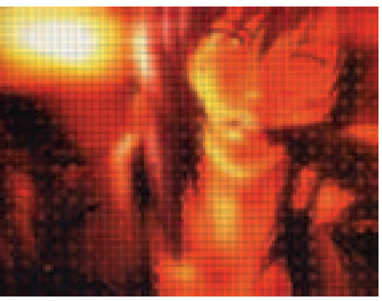




Киборг-убийца Шварценеггер прибывает из XXI века в Америку восьмидесятых. Он запрограммирован убить мать будущего вождя повстанцев Джона Коннора, который должен возглавить человечество в освободительной войне против гнета машин. Вместе с терминатором в Лос-Анджелес проникает папа ребенка, впоследствии героически гибнущий в удачной попытке остановить Арни. Во втором фильме Шварценеггер возвращается добрым, учится улыбаться, сквернословить, и помогает юному Джону избежать цепких лап зловеще-жидкого Роберта Патрика. В третьей части новый Шварц меряет разные очки, невозмутимо шагает через сюжетные нестыковки, принимает за Джона Коннора не похожего на него Ника Стала и героически гибнет в удачной попытке остановить зловещую шведскую фотомодель. Классика фантастического кино обязана наследию киберпанков коварной компьютерной сетью Скайнет и ненавязчивым обсасыванием вопроса «а что, если они взбунтуются?». Хотя второй сиквел наголову ниже первых двух серий, он достоин внимания хотя бы из-за сцен с разменявшим шестой десяток губернатором штата Калифорния, разносящим унитазы и вертолеты точь-в-точь как двадцать лет назад. – A.K.

КИБЕРПАНК В А

Когда произведения Гибсона и Стерлинга вспыхнули на литературном небосклоне зарницей нового направления фантастики, идеи киберпанка почти сразу были подхвачены художниками и кинематографистами. Ридли Скотт с его незабываемым «Бегущим по лезвию», американские и французские комиксисты, а также целая когорта японских аниматоров (вдохновленных как романами писателей-киберпанков, так и киноопусом о Рике Декарде) фактически определили изобразительную эстетику и атрибутику киберпанка, визуализовав новый жанр.







ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Уже в первой половине восьмидесятых японские высокотехнологичные производства были напичканы роботами, офисы кишели компьютерами, а электронная начинка иных игровых автоматов заставляла восхищенно вздыхать зарубежных специалистов. Неудивительно, что киберпанк нашел в Стране восходящего солнца массу последователей. Именно в Японии, идущей путем невиданного технического прогресса, на родине колоссальных транснациональных корпораций читатель книг Дика или Рюкера ощущал себя без пяти минут участником описываемых автором реалий; выйдя на улицу он мог воочию лицезреть многое из того, о чем говорилось на страницах книг киберпанков. Уже тогда некоторые технологии, о которых жители стран Запада имели достаточно смутное представление, в Японии перешли в ранг обыденных вещей. Увидев в киберпанке прогноз развития окружающего их техногенного общества, японские художники и аниматоры приняли активное участие в конструировании моделей реальности, привнеся в эти модели огромную толику достоверности: многие из теоретических выкладок писателей-киберпанков местные обыватели могли испытать на практике, в повседневной жизни. Японский киберпанк оброс сеткой точных координат, слоями характерных деталей, мириадами мельчайших подробностей; он воплотился не в книгах, но в десятках томов популярной манги и множестве рисованных фильмов; он мутировал, расслоился, дифференцировался.



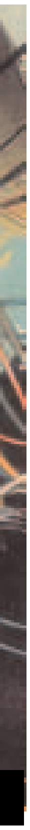
В манге X группы CLAMP действует Сацуки – девушка, собственноручно собравшая мощнейший компьютер Beast.

Типичные представители? Перечисление стоит начать с манга-художника Масамунэ Сиро (Masamune Shirow), автора нескольких киберпанковских произведений, в числе которых графические новеллы Kokaku Kidoutai, Black Magic M-66, Appleseed и Dominion Tank Police. Все они так или иначе исследуют постепенное исчезновение границ между человеком и порожденными им технологиями. Снятый на основе Kokaku Kidoutai полнометражный аниме-фильм Ghost in the Shell (1995) возродил интерес к жанру не только в Японии, но и за ее пределами. Режиссер картины Мамору Осии (Mamoru Oshii), до этого обращавшийся к теме жизни в среде высоких технологий в двух сериях фильма Patlabor, сумел придать детективной истории Сиро глубокую философичность, преломив в призме информационных сетей вопросы политического, экзистенциального и теологического порядка. Отчасти поэтому, отчасти из-за созерцательной манеры, в которой снят Ghost in the Shell, некоторые поклонники разухабистой оригинальной манги посчитали картину излишне высокопарной, выспренной и скучноватой, однако на мнение критиков и знатоков жанра это не повлияло: профессионалы безоговорочно признают фильм Осии одним из лучших кибепанковских опусов, когда-либо красовавшихся на экране. Другие работы Сиро также экранизировались различными режиссерами, но их ждал гораздо меньший успех.

Хотя шеститомную мангу и снятый на ее основе аниме-фильм «Акира» (Akira, 1988) художника и режиссера Кацухиро Отомо нельзя безоговорочно причислить к киберпанку (в описываемом мире нет ни глобальной информационной сети, ни киборгов как таковых), тамошнее недалекое будущее не менее мрачно, чем вселенная в том же «Нейроманте». Правительство и военные проводят зловещие эксперименты с участием псиоников, улицы захлестнуты демонстрациями протеста, школы закрыты, банды мотоциклистов выясняют отношения на хайвеях, в трущобах гигантских мегаполисов царят хаос, беззаконие и полицейский произвол. Драматизм картины достигает титанического накала – чтобы затем выплеснуться на читателя/зрителя сценами апокалипсиса. Сам Отомо еще в 1987 году принял участие в создании анимационных антологий «Карнавал роботов» (Robot Carnival) и «Нео Токио» (Neo Tokyo); наряду с ним в производстве были заняты хорошо известные любому ценителю аниме персоналии: Рин Таро, Йосиаки Кавадзири, Ацуко Фукусима, Хироюки Китадзумэ, Хидэтоси Омари, Кодзи Моримото, Ясуоми Умэцу, Хироюки Китакубо, Такаси Накамура – все они впоследствии не раз демонстрировали в своих работах элементы киберпанка.

Эстетика и проблематика западного киберпанка инспирировали создателей приключенческих аниме-сериалов Bubble Gum Crisis (1987), Bubble Gum Crash (1991), A.D. Police (1991) и их поздних римейков: любой зритель легко проведет параллели между гибсоновской Молли и Прис и BGC, репликантами и бумерами, корпорациями Nexus и GENOM. Полнометражник Gundress (1999) и три эпизода Cyber City Oedo 808 (1990) также рассказывают о тяжелых буднях под-

АНИМЕ И МАНГЕ



разделений охраны порядка в недалеком будущем; определенное влияние картины Скотта чувствуется и в фильме Armitage III Polymatrix (1997), где мы видим охоту на серию киборгов, идущую на просторах колонизируемого Марса (снятое в 2001 году продолжение, Armitage Dual-Matrix, уступает оригиналу как сюжетно, так и изобразительно). В 13-серийном цикле Serial Experiments lain (1999), напротив, нет зрелищных перестрелок и погонь по залитым струями дождя улицам мегаполисов – внимание авторов сконцентрировано на эволюции разума в сети, отношениях ребенка с киберпространством, феномене «бога из машины», целом комплексе сопутствующих этико-философских проблем. Растущая популярность онлайновых развлечений подвигла авторов из Bandai на создание целого мультимедийного комплекса под названием .hack, куда вошли два аниме-сериала, несколько OVA-фильмов и четыре ролевых игры для PlayStation 2 – все эти произведения создают комплексную картину мира, в котором знаменитая сетевая игра обрела самостоятельность, а многочисленные геймеры оказались заточенными в виртуальной реальности (подробно о .hack мы рассказывали в рубрике «Банзай!» 08(137) номера «СИ»). К киберпанку можно отнести историю революционного противостояния людей и роботов – «Метрополис» (Metropolis, 2001), снятый Рин Таро по сценарию Кацухиро Отомо. Эта экранизация манги Осаму Тэдзуки, в свою очередь являющейся вольным парафразом классического «Метрополиса» (1927) Фрица Ланга, демонстрирует непоправимые последствия присущей человечеству нетерпимости в отношении угнетенных чужаков. Элементы киберпанка просматриваются в эпизодах Macross Plus (1996), где виртуальная певица Шэрон Эппл, осознав свою сущность, подстраивает реальность под собственные нужны, мало считаясь с окружающими – в этом случае также уместно отметить сходство с «Космической одиссеей 2001 года» Стэнли Кубрика.



Недавний цикл из девяти новелл «Аниматрица» (см. «Банзай!» в №12(141)) продемонстрировал неослабевающий интерес к киберпанку среди японских аниматоров: даже в узких рамках, заданных им братьями Вачовски, авторы сборника сумели развернуться в полную силу, раздвинув далеко в стороны границы мрачного мира «Матрицы». Зарубежные и отечественные кинокритики неожиданно благосклонно приняли «Аниматрицу», отметив ее достоинства в сравнении с пустоватым сиквелом «Матрица: перезагрузка». Хотя анимационный проект братьев Вачовски сопровождает шквальный успех по всему миру, любители аниме уже переключили свое внимание на сиквел Ghost in the Shell, Innocence – выходящая весной 2004 года картина (права на международный показ которой уже приобрела Dreamworks Pictures Стивена Спилберга) станет долгожданным развитием событий первого фильма. На основе Ghost in the Shell уже больше года выходит одноименный аниме-сериал, из-за активного использования передовой 3D-графики ставший самой дорогостоящей за всю историю японской анимации телевизионной постановкой. В отличие от полнометражного фильма, акценты тут смещены с философской составляющей на оперативную работу полицейских будущего, делая сериал эдаким аналогом «Улиц разбитых фонарей», только на высокотехнологичном материале. Пожалуй, из всех экранизаций «Призрака» телесерии наиболее точно передают дух манги, продолжение которой – GitS: Man-Machine Interface – в этом году начали издавать в США. Обязательно вспомним и другую киберпанковую мангу, Blame! (и продолжение Noise) Цутому Нихэи – она поражает кропотливо выстроенной атмосферой, заставляя вспомнить пронизывающие романы Гибсона.

Как видите, занесенные попутным западным ветром семена киберпанка пышно расцвели на благодатной японской почве. Благодаря постоянным мутациям, скрещиваниям и бережной культивации жанр уверенно развивается, и любые разговоры о его увядании кажутся абсолютно преждевременными.



Оперативница «9-го отдела» Мотоко Кусанаги – пожалуй, самый известный на Западе персонаж японского киберпанка.



Мультимедийный проект .hack стал удачным экспериментом в деле одновременного освещения вымышленных событий посредством игр и аниме.

КИБЕРПАН

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
W – Константин «Wren» Говорун; А.К. – Валерий «А. Купер» Корнеев; В.П. – Виктор Перестукин; А.Щ. – Александр Щербаков





NEUROMANCER

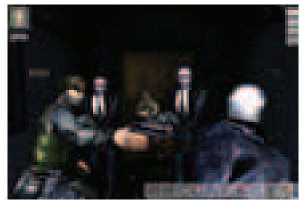
- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC, Commodore 64
- **Издатель:** Interplay
- **Разработчик:** Cabana Boy
- **Год выпуска:** 1988

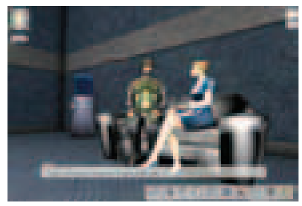
Древний квест для PC, да еще и не самый лучший. Дословного следования первоисточнику нет и в помине, хотя основные реалии книги в игре отображены достаточно достоверно. Магазины по продаже искусственных органов, манипуляции с апгрейдом компьютера («деки») и выходом в киберпространство («матрицу») напоминают о вышедшей несколькими годами позже Shadowrun. Вы общаетесь с коллегами по клавиатуре на электронных досках объявлений, обмениваетесь файлами и время от время занимаетесь взломом баз данных. Зарабатывая деньги, можно совершенствовать свои возможности с тем чтобы в будущем суметь узнать зловещие секреты мегакорпораций и остаться в живых...
В свое время одни критики называли игру «всего лишь интерактивным туром по миру популярной книги», другим не нравилась «излишняя» свобода действий. Первые походы в киберпространство действительно могут вызвать большие проблемы, особенно в случае, если цели не вполне ясны. Однако не могут же такие мелочи остановить настоящего поклонника киберпанка?

– W.

DEUS EX

- **Жанр:** RPG
- **Платформа:** PC, PlayStation 2
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Ion Storm
- **Год выпуска:** 22 июня 2000 года





Идеальный киберпанк. Эталон. Если сомневаетесь в определении жанра, смотрите в сторону DX, там есть все. Не знаю, что вам наплел Щербаков, но в основе каждого хорошего киберпанковского произведения заложен анархизм и борьба с тоталитаризмом во всех его проявлениях. Герои могут служить в мегакорпорациях или даже в мощных правительственных учреждениях, и даже разделять взгляды своих боссов, но читатель, зритель, игрок никогда не проникнется симпатией к подобным бюрократическим машинам. Авторы стараются показать не сплоченный коллектив, но продажных чиновников, бессловесных и бесправных подчиненных, несправедливость общественных отношений. Киберпанковские произведения глубоко социальны. О чем трижды прославленная Deus Ex? О бравом парне в черном и с пистолетом? Ни разу. Нам повествуют о гибельности и порочности борьбы за власть, о подвигах тираноборцев, о свободе совести. И к какой концовке вы бы не пришли – к «плохой» или «хорошей», ощущение тошноты при упоминании об UNATCO все равно не пройдет.

– В.П.





BURN: CYCLE

- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** Philips CD-i, PC
- **Издатель:** Philips Interactive Media
- **Разработчик:** Trip Media
- **Год выпуска:** 1995

Своеобразный видеоквест (помните такую жутковатую категорию игр?) на киберпанковскую тематику, впервые появившийся на страшной и ужасной приставке Philips CD-i. Burn: Cycle – это название вируса, который подцепил главный герой игры – хакер, разумеется, – во время успешной кражи не принадлежащих ему данных. За ним моментально начинают охоты хозяева, не обращая внимания даже на тот факт, что жить вашему альтер-эго осталось всего два часа. За которые, разумеется, необходимо спасти себя и, конечно, раскрыть несколько тайн. Причем эти два часа соответствуют реальному времени – в углу экрана постоянно тикает таймер.
Как вы уже могли заметить, завязка Burn: Cycle изрядно напоминает «Джонни Мнемоник» – и рассказ, и фильм-одногодку. Впрочем, если вы все-таки добудете эту игру, думаю этот факт вас скорее только раззадорит, а не остановит от ознакомления.

– А.Щ.

WILLIAM SHATNER'S TEKWAR

- **Жанр:** FPS
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Capstone Software
- **Разработчик:** Capstone Software
- **Год выпуска:** 1995





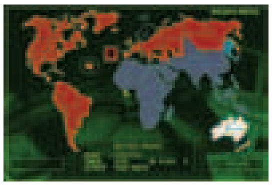
Типичный для 1995 года 3D-шутер, выделявшийся в свое время разве лишь названием. Однако поклонники одноименного телесериала были разочарованы столь неудачным использованием лицензии, а обычные геймеры игру и вовсе сочли одной из худших в истории.
Мрачность (читай, «киберпанковость») мира подчеркивается по большей части унылыми серо-коричневыми текстурами, да наличием обескураживающих своей нелепицей «виртуальных уровней». Странностей, впрочем, хватает – так, главному герою нельзя вытаскивать оружие на глазах у полицейских, однако стражи порядка не чинят никаких препятствий палящим по вам врагам. Логическое обоснование переходов от уровня к уровню отсутствует как класс, а задачей каждой миссии являются банальный поиск местного главного бандита и физическое его устранение. По-другому с такими людьми нельзя – ведь они распространяют наркотик под названием «tek», отправляющий людей в иллюзорную реальность...

– W.

IK В ИГРАХ

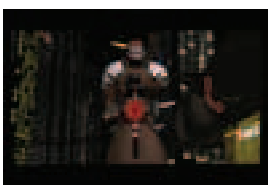
ОБЯЗАТЕЛЬНО К ОЗНАКОМЛЕНИЮ

1. Deus Ex; 2. Syndicate/ Syndicate Wars; 3. System Shock/System Shock II; 4. Blade Runner; 5. Shadowrun









SYNDICATE

- **Жанр:** action/strategy
- **Платформа:** PC, Mega Drive, SNES, Amiga, Jaguar
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Bullfrog
- **Год выпуска:** 1993

SYNDICATE WARS

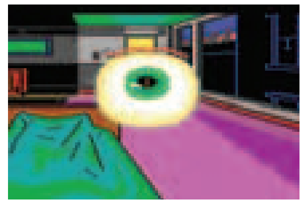
- **Жанр: action/strategy**
- **Платформа:** PC, PS one
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Bullfrog
- **Год выпуска:** 1996

Серия Syndicate – которая после Syndicate Wars так и не была продолжена – потихоньку предается молодыми игроками забвению. Что, разумеется, прискорбно, учитывая величие данного экспоната из наследия Bullfrog. Если же рассматривать обе части Syndicate в контексте материала по киберпанку, то их значение вообще недооценить очень сложно. Недаром в списке наших «первоочередных рекомендации» эти игры занимают вторую строчку – сразу за Deus Ex. Syndicate крепко хватает игрока невероятной, истинно киберпанковской атмосферой. И не отпускает до самого конца. Syndicate Wars – часто незаслуженно принижаемая по сравнению с первой частью – продемонстрировала еще большую проработку антуража и, как следствие, неслабый прогресс с точки зрения киберпанковской эстетики. О развитии элементов геймплея я даже и не заикаюсь.

Удивительно, но в жанре стратегий (в данном случае еще и с изрядной долей экшна) до сих пор никто не сподобился достичь такого сплава киберпанка и высококлассной игровой части (о перекосах баланса видов оружия мы, пожалуй, промолчим). Это делает Syndicate поистине уникальным явлением. Читателей с небольшим игровым стажем пусть не смущают года выпуска игр – 1993 и 1996. Ознакомьтесь с классикой – она до сих пор держится молодцом.

– А.Щ.

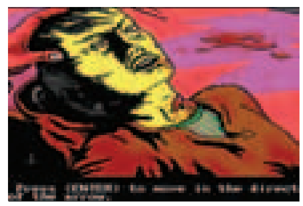
MANHUNTER: NEW YORK

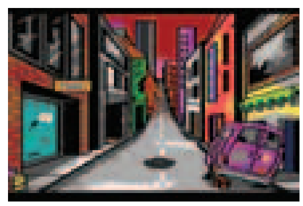


- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Sierra
- **Разработчик:** Evryware
- **Год выпуска:** 1988 год

MANHUNTER 2: SAN FRANCISCO







- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Sierra
- **Разработчик:** Evryware
- **Год выпуска:** 1989 год

Игра о том, как все плохо. Мир захватили орбы. Мерзкого вида существа – большие глазные яблоки. Как этим безруким и безногим удалось захватить власть над людьми? Персонаж, за которого имеем удовольствие играть, тоже хорош – работает на орбов, служит Manhunter'ом. Полицаем обыкновенным. Каждое утро орбы присылают ему задание, и этот предатель рода человеческого отправляется на работу. Геймплей специфический: все внимание игрока сосредоточено на радаре, который четко следит за нужными мэнхантеру людьми. Перемещение по Нью-Йорку отображено в статичных VGA'шных картинках. А расследование преступлений – это разгадывание головоломок.

Предложенное однажды дело со временем принимает крутой оборот. Игрока ждут посещения побуревшей от крови душегубки People-Smasher, сбрасывание бомбы на статую Свободы, и погоня за странным маньяком. Вторая часть ничем не отличалась от предыдущей и продолжила тему угнетенного под властью орбов человечества.

– В.П.

ТЕРМИНАТОР, РОБОКОП, СУДЬЯ ДРЕДД

В действительности «элементы киберпанка» присутствуют в одноименных фильмах, играх и комиксах в исчезающе малом количестве, однако не упомянуть их было бы преступлением. Собственно игр было предостаточно, начиная со времен NES и Mega Drive и заканчивая недавними проектами для приставок нового поколения. Иногда они дотошно следовали событиям соответствующего фильма (как Terminator 2 на NES), иногда заимствовали лишь общий антураж, да элементы оформления уровней. Общее – то, что сюжету не придавалось никакого значения, так что в результате геймер получал лишь добротный боевик со знакомыми с детства героями. Большая пушка, красивая графика, боевые роботы и обычные бандиты, – стандартный набор. На старых консолях в качестве жанра выбирался двухмерный аркадный боевик, владельцам PC досталась парочка классических 3D-шутеров.

«Киберпанковость» здесь заключается разве что в наличии такого понятия как искусственный интеллект, а в Judge Dredd – еще и мира а-ля Филип Дик. Разумеется, мрачные пейзажи уличных боев с наемниками корпорации OCP в фильме Robocop 3 (а также одноименных играх) и темного будущего «по Терминатору» придутся по вкусу любителям Гибсона, но не стоит рассчитывать на многое.

– W.

SHADOWRUN





- **Жанр:** RPG
- **Платформа:** Mega Drive
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** Blue Sky Software
- **Год выпуска:** 1996

Российским геймерам мир Shadowrun должен быть знаком также по нескольким переведенным у нас книгам. Не изобретая велосипед, их авторы соорудили вполне симпатичные боевики в мире, строго соответствующем канонам киберпанка. Главная «фишка» Shadowrun – предположение о том, что в будущем произойдет некий генетический взрыв, в результате чего человечество расслоится на обычных людей и условных «эльфов», «гномов» и прочих «орков». Появятся и люди со способностями к магии...
Игра Shadowrun дотошно реконструирует все реалии книг. Три героя – декер (хакер), воин и маг. Задания, которые надо получать у безликих «мистеров джонсонов». Интриги мегакорпораций и бандитские войны, дорогие имплантаты и тяжелое оружие, кварталы нищих и места обитания преуспевающих граждан, – все это воспроизведено в игре. Не забыты и сетевые войны, ведь в роли декера взломом компьютерной защиты заниматься придется чаще всего. В остальном – типичная RPG в «писишном» стиле. Получаете задания, зарабатываете деньги, подбираете экипировку и постепенно продвигаетесь по сюжету.

– W.

ENTER THE MATRIX



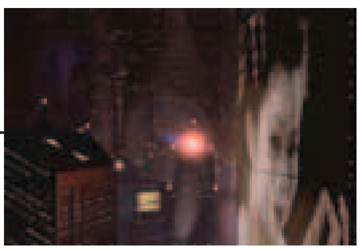


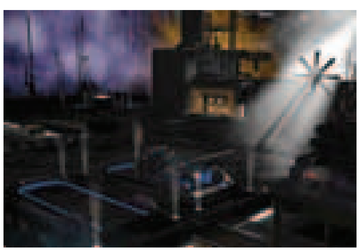
- **Жанр:** action
- **Платформа:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
- **Издатель:** Atari
- **Разработчик:** Shiny Entertainment
- **Год выпуска:** 2003

Настоящие пуристы, борцы за чистоту киберпанка, конечно, скажут, что «Матрица» к этому направлению относится с большой натяжкой. Однако среди киберпанков «новой волны» это настоящий идол, эталон жанра, и, наверное, это правильно. Все-таки любое направление в кино или литературе имеет право на эволюцию. Но даже если считать саму «Матрицу» киберпанком, вопрос об Enter the Matrix остается открытым. Разработчики сделали разудалый экшн с очень зрелищными поединками, неплохим сюжетом, но очень уж странной атмосферой. Вроде, все здесь как в «Матрице», но только больно уж весело. Не чувствуешь здесь давления электронного разума, в котором мы все увязли, не чувствуешь себя хакером-экстремалом, способным потягаться с машиной. Суперменом, умеющим уклоняться от пуль, – да, но не кибербойцом. Где протест против системы? Где противостояние извращенного ума хакера и холодного интеллекта машины? Все это есть лишь в теории. На практике же – минимум киберпанка, максимум деструя. Хотя, может, оно и неплохо?..

– O.K.

BLADE RUNNER





- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Westwood Studios
- **Разработчик:** Westwood Studios
- **Год выпуска:** 1997

Казалось бы, что может быть проще, чем сделать игру по мотивам одного из самых культовых киберпанковских фильмов и уповать исключительно на его культовый статус? Но так уж сложилось, что Blade Runner-игра достойна статуса культа едва ли не в той же степени, что и Blade Runner-фильм. Да, это не лучший квест на свете. Участие игрока в происходящем в основном сводится к угадыванию, где и в какой момент нужно появиться, – дальше все происходит самом собой. Но это поистине гениальный киберпанк-проект. О том, что разработчики способны сотворить шедевр самостоятельно, говорит хотя бы тот факт, что они создали собственного главного героя (а не заимствовали его из фильма), биографию которого пересказать просто невозможно, потому что она меняется от прохождения к прохождению. В этом вся уникальность Blade Runner, сценарий к которому, кстати, написал Хэмптон Фэнчер – сценарист «Бегущего по лезвию». Это не просто мрачный квест про мрачный мегаполис, где всегда идет дождь, а на улицах отстреливают репликантов. Это история, которую мы сами создаем. Выбирая различные варианты поведения при общении с людьми и – особенно – с репликантами, мы ведем героя к одному из множества финалов. И каждый из них – это новое «а что если?». И каждый из них заставляет верить: это еще не конец.

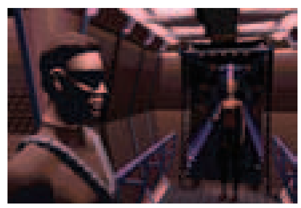
– O.K.

CYBERIA

- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Interplay
- **Разработчик:** Xatrix
- **Год выпуска:** 1994 год

CYBERIA 2: RESSURECTION

- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Virgin Interactive Entertainment
- **Разработчик:** Xatrix
- **Год выпуска:** 1995 год









«Сайбирия» или, как ее называли не шибко грамотные игроки начала 90-х, – «Куберия», для многих из нас значит больше, чем слово «школа». Первая игра такого класса срубила тогда всех российских подростков. Ночи и дни с одной целью – пройти «Куберию»! Киберпанка здесь – Щербаков наплакал, но некоторая направленность прослеживается. Миром владеют ненавистные всеми киберпанковскими авторам корпорации. В Сибири производят мощнейшее оружие, которым хочет завладеть преступный картель. Главгероя Зака (бывшего зека, что уже смешно) отправляют на север помешать злодейским планам бандитов. Игра совмещала в себе элементы приключения, экшна, головоломки и аркады. Брала за жабры с первого кадра и считалась (считается) культовой. Вторая часть вышла год спустя, но свела на нет весь потенциал первой «Куберии», и современниками была не оценена.

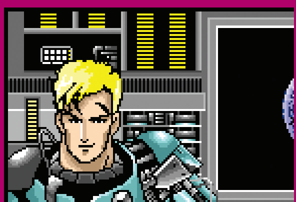
– В.П.



С 1 ноября по 15 декабря "Руссобит–М" и "Группа Союз" проводит суперакцию: ДВА DVD по цене ОДНОГО!
Спрашивайте в сети магазинов "Союз"
"Люди, видевшие эту игру в действии, не сразу приходят в себя и больше не хотят слышать про DOOM III"
— PC Gamer, №3 2003
Купи и выиграй!!!
Играй в Kreed вместе с defender
Качественные, удобные и стильные клавиатуры, мыши, акустика Defender — теперь их может выиграть каждый игрок Kreed!
Играем? Играем!!!
В акции принимают участие все покупатели игры KREED, заполнившие прилагаемую к игре анкету и отправившие её по адресу: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, "Страна Игр" (с пометкой "Играй в Kreed вместе с Defender").
Анкеты принимаются до 10 декабря 2003 года.
Победители будут объявлены в журнале «Страна Игр» и на сайтах www.russobit-m.ru, www.defender.ru, www.gameland.ru, www.ixbt.com.
Призы не обмениваются и не выкупаются.
Первые же опубликованные кадры игры KREED стали мировой сенсацией, — графика игры не уступает лучшим проектам жанра и является просто недосягаемым эталоном всего, что было создано в России! KREED уже сейчас получил твёрдую репутацию "Российского ответа Doom III и Unreal II"...
Теперь компании Руссобит-М и Defender объявляют о начале беспрецедентной акции, участниками которой станут все покупатели KREED.
В каждый упаковке KREED вы найдёте купон, отослав который, сможете выиграть один из многочисленных призов...
Фирменные майки с символикой KREED и эмблемами Defender
100 ШТУК
Фирменные коврики с символикой KREED и эмблемами Defender
100 ШТУК
Оптическая мышь Defender Optical 1330 UP USB+PS/2, 4 кнопки + колесо-кнопка
16 КОМПЛЕКТОВ
DEFENDER THUNDER 60A 5.1
Шестикомпонентная система с сабвуфером 30W + 5x8W (RMS), bass, частоты 45-20000 Hz. Деревянный корпус сабвуфера. Масса 9 кг.
8 КОМПЛЕКТОВ
Проводная мультимедийная клавиатура Defender Multimedia Office
12 ШТУК
Проводная игровая клавиатура Defender Gaming (KPD-0250), USB, проводная клавиатура + встроенный джойстик, новинка
5 КОМПЛЕКТОВ
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2003 Burut Creative Team. ©2003 «Руссобит-М».
Издатель «Руссобит Паблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Все права защищены. Отдел продаж: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru. Сделано в России.
ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА
СТРАНА ИГР
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР АКЦИИ
defender
www.defender.ru

PHANTASY STAR II





- **Жанр:** RPG
- **Платформа:** Mega Drive
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** Sega
- **Год выпуска:** 1989

Хоть это и несвойственно большинству JRPG, магия в Phantasy Star всегда уступала место технологии. Да, роботы и космические корабли в одной части игры были обыденностью, в другой – артефактами прошлого, но всегда играли важную роль в сюжете. Компьютерный интеллект то бросал вызов всем живущим, то жертвовал собой ради людей.

Самая оригинальная и при этом вполне «киберпанковская» идея сериала – система воскрешения в Phantasy Star II. Согласитесь, что клонирование тела и запись в него последнего сохраненного состояния мозга – самое изящное решение проблемы нереалистичности этого стандартного для RPG действия. Именно второй части свойственен и мрачный взгляд на будущее – работающая некорректно система контроля климата, плодящие монстров биолаборатории, полная деградация некогда процветающего мира, полностью положившегося когда-то на высокие технологии. И задание решить хотя бы проблему с монстрами быстро перерастает в очередное спасение от глобальной катастрофы...

– W.

SYSTEM SHOCK



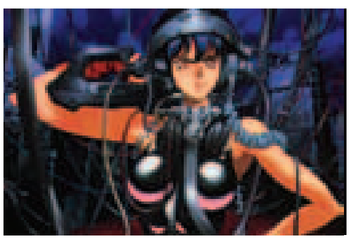
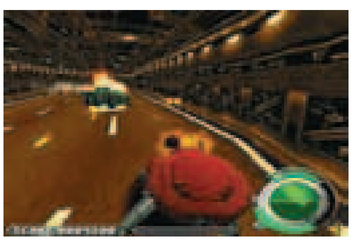


- **Жанр:** action/RPG
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Origin Systems
- **Разработчик:** Looking Glass Technologies
- **Год выпуска:** 1994

System Shock действительно шокировала общественность. Такого никто не ждал и ждать не мог. Количество возможностей, предоставляемых игроку, даже сейчас кажется впечатляющим, а уж в далеком 1994 году... Динамичный 3D action, навороченная RPG, атмосферная адвенчура – разве можно было не влюбиться в такое? Но нас с вами сейчас интересует другое. System Shock стала едва ли не первой на сто процентов киберпанковской игрой. Главный герой (хакер, естественно) по просьбе одного таинственного субъекта взламывает компьютер SHODAN, за что получает возможность пройти операцию, после которой он сможет в любой момент выходить в киберпространство. Очнувшись после шестимесячной послеоперационной комы, герой обнаруживает, что находится на станции, где SHODAN убил всех, кроме него. Теперь ему придется потягаться силами с искусственным разумом. Эволюция человеческого и компьютерного сознания, наркотики, киборги, неслабая порция экзистенциальной философии, хакерство, имплантаты... Столько киберпанка в одной игре просто не бывает. Разве что в System Shock. Потому это и легенда среди ценителей жанра и поклонников гениальных игр.

– O.K.

GHOST IN THE SHELL

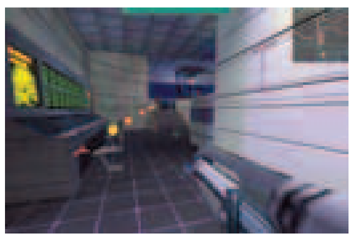




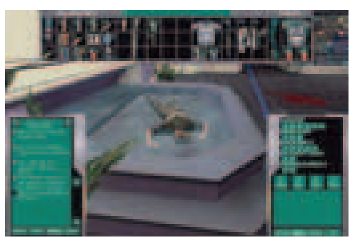
- **Жанр:** action/shooter
- **Платформа:** PS one
- **Издатель:** SCEI
- **Разработчик:** Exact
- **Год выпуска:** 1998

Роскошный (по меркам PS one, естественно) симулятор полуразумной шагающей танкетки *футикома*, на которой раскатывает майор Мотоко Кусанаги. Игра у создателей Jumping Flash получилась технически безупречная, захватывающая, удобная в управлении и – что немаловажно! – снабженная 15-ю минутами специально нарисованных сюжетных аниме-роликов от автора оригинальной манги Масамунэ Сиро и знаменитой студии Production I.G. Всего дюжина уровней, одна-единственная разновидность футикомы, только два вида оружия – и мощнейший геймплей, выстроенный на возможности вашей танкетки взбираться на стены и бегать по потолку! Отчасти напоминая Descent, но без утомительной потери ориентации, игра искрится скоростью и динамизмом; перестрелки в постоянно сменяющихся плоскостях вызывают недюжинный выброс адреналина; а ролики демонстрируют изящный сплав традиционной «ручной» и качественной трехмерной анимации. Отдельного упоминания заслуживает энергичный саундтрек, состоящий из пары десятков сетов от модных европейских и японских ди-джеев.

– A.K.

SYSTEM SHOCK 2

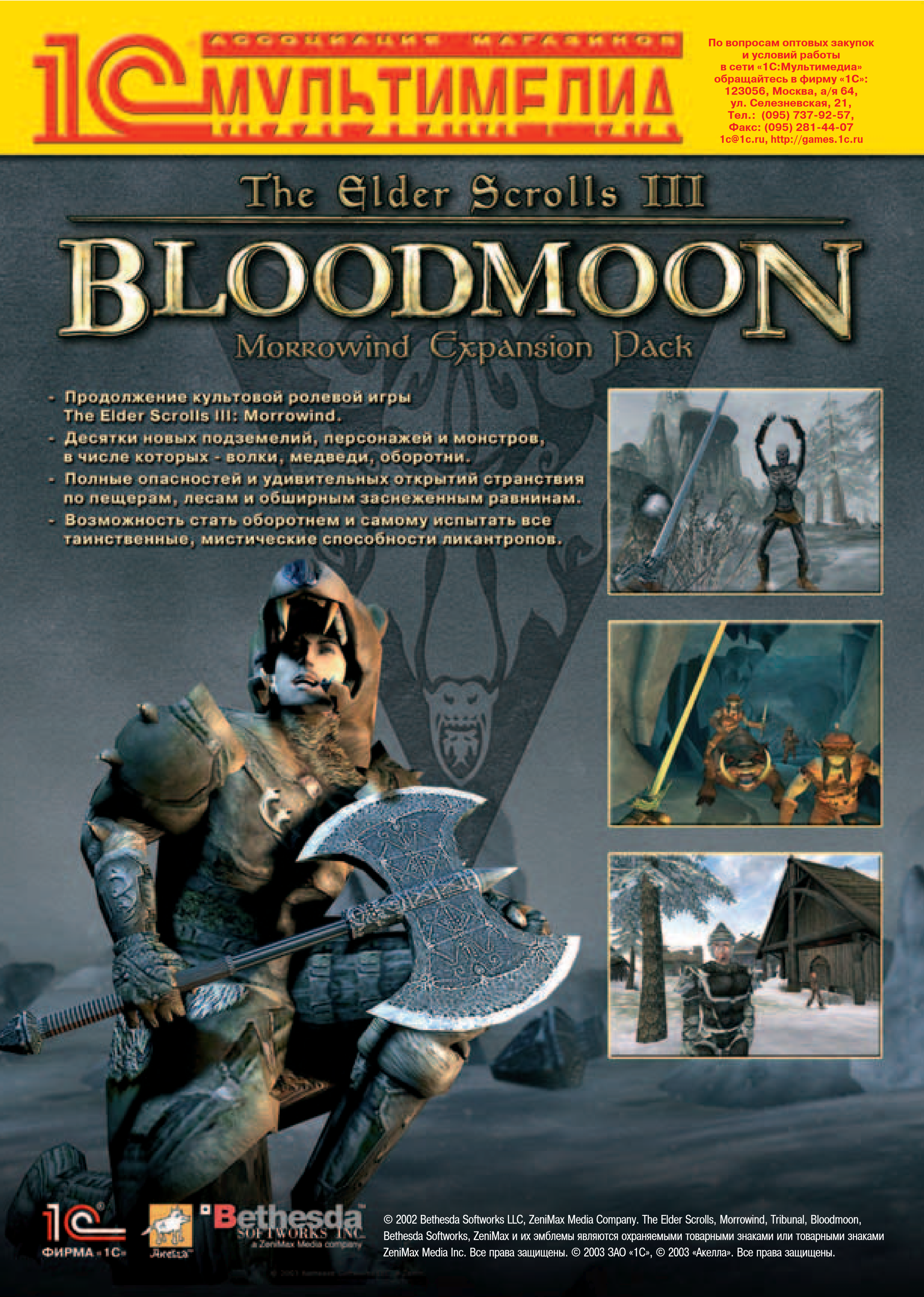




- **Жанр:** action/RPG
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Looking Glass Studios
- **Разработчик:** Irrational Games
- **Год выпуска:** 1999

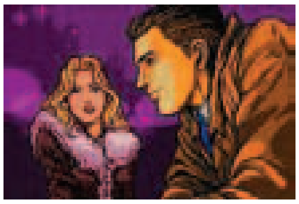
Как и его предшественница, System Shock 2 не получила широкого признания масс. Увы, плохой маркетинг снова оказался сильнее высокого искусства. А искусство тут действительно прет через край – без всякой иронии. Концепция игры, по большому счету, представляла собой развитие идей, положенных в основу первой System Shock. В этом плане никаких особых сюрпризов не было. Но вот игровой мир снова шокировала. Правда, киберпанка в System Shock 2 осталось меньше, чем в предшественнице. Скорее это был научно-фантастический триллер. Эдакий кибер-Resident Evil, хотя противостояние Человека и Машины по-прежнему стояло на переднем плане. Но была и третья сторона, участвовавшая в конфликте, – коллективный инопланетный разум, таинственным образом связанный с сотворенным человеком искусственным интеллектом. Эксперименты с человеческим сознанием – вот что больше всего занимало разработчиков. Представить эту игру без наркотиков и телепатии просто невозможно. Но и хакерство, конечно, тоже не было забыто. System Shock 2 остался на сто процентов «кибер», пусть и не совсем «панк».

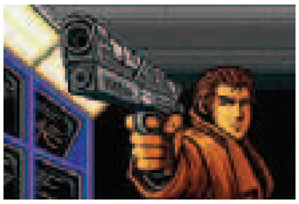
– O.K.


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
The Elder Scrolls III
BLOODMOON
Morrowind Expansion Pack
- Продолжение культовой ролевой игры The Elder Scrolls III: Morrowind.
- Десятки новых подземелий, персонажей и монстров, в числе которых - волки, медведи, оборотни.
- Полные опасностей и удивительных открытий странствия по пещерам, лесам и обширным заснеженным равнинам.
- Возможность стать оборотнем и самому испытать все таинственные, мистические способности ликантропов.
ФИРМА «1С»
Акелла
Bethesda SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company
© 2002 Bethesda Softworks LLC, ZeniMax Media Company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bloodmoon, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2003 ЗАО «1С», © 2003 «Акелла». Все права защищены.

SNATCHER

- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** MSX, Sega CD
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Год выпуска:** 1988





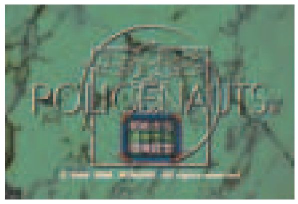
Затерявшийся в анналах игровой истории шедевр Хидэо Кодзимы. Образчик чистого, дистиллированного киберпанка. Весь антураж аккуратно заимствован из «Бегущего по лезвию»: гигантские мегаполисы, напичканные электроникой трущобы, взбесившиеся киборги, вечный дождь за окном, китайский квартал, бешеные цены на домашних животных, всемирная нейросеть с примитивным графичеким интерфейсом. Зверски убитый напарник, роботы-помощники, возлюбленная-киборг. На каждого Рика Декарда – по репликанту, каждому Джилиану Сиду – по снетчеру. Квестовый интерфейс; сюжет, как всегда у Кодзимы, на пять с плюсом. За каждым углом интрига. Половина встречных – не те, за кого себя выдают. Предсказывать следующий сюжетный виток дело пропащее; кругом подстерегают измены, подставы и засады. Играющий за Джилиана ощущает себя в шкуре слона, переходящего минное поле: в живых останешься, но полетать придется. Удовольствия – вагон и маленькая тележка. Пишем: адреналиновый квест.

– А.К.

POLICENAUTS

- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** 3DO
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Год выпуска:** 1994

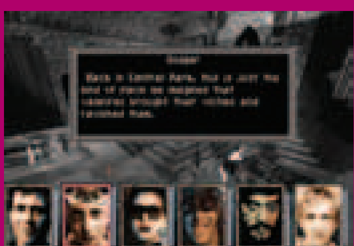
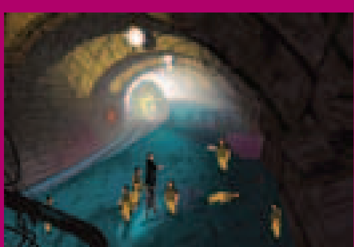
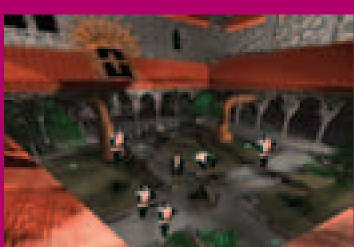




Джонатан Ингрэм в числе пятерки элитных «полиснавтов» отправлен на орбитальную станцию Beyond Coast – служить и защищать. В пути команда стала объектом диверсии, и главный герой на долгие 25 лет отправился бороздить просторы космоса, коченея в криогенном скафандре. Будучи вызволенным из морозного плена он возобновляет свое путешествие по старому маршруту: пускай хоть и прошло четверть века, но те, кому была выгодна неявка Джонатана на Beyond Coast, должны ответить по всей строгости закона. Приключенческий боевик? Научно-фантастический квест? Интерактивное аниме? Создатели Policenauts не испугались вбросить в один котел как знаменитые черты PC-шных адвенчур так и чисто аркадные перестрелки, а получившуюся на выходе гремучую смесь щедро сдобрили анимационными роликами и приправили по-японски качественным звуковым рядом. Сюжет на этот раз вертится вокруг похищения людей, заказных убийств, клонирования, выращивания органов, разработок принципиально нового оружия и деятельности глубоко законспирированных трансплaнетарных террористических организаций.

– А.К.

BLOODNET

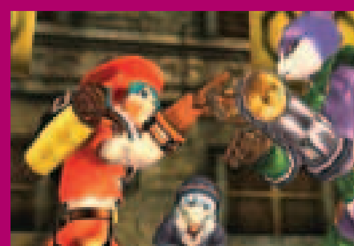
- **Жанр:** RPG
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** MicroProse
- **Разработчик:** MicroProse
- **Год выпуска:** 1993

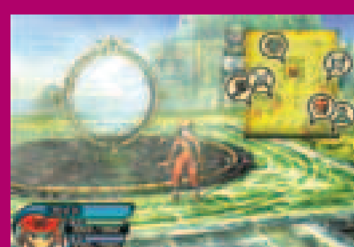
Редакция «СИ» нашла этот артефакт совсем недавно, устроив археологические раскопки в памятных сборниках Crazy Collections. Типичная для тех лет экспериментальная вещица. Bloodnet не раскрывается перед игроком, не стелится, не заигрывает. Современный игрок поперхнется Bloodnet'ом. Он не успеет понять, что происходит, а его уже укусит вампир и оставит умирать. Однако в киберпанковском мире даже вампиры подчиняются канонам жанра. Укус пришелся на имплант, находившийся как раз на уровне шеи. Пройдет некоторое время, прежде чем герой станет превращаться в создание Тьмы. До этого момента нужно найти носферату и прикончить тварь. Поиски не затруднительные – башня злодея неприлично выпирает на карте. Но первая же попытка проникнуть туда закончится плачевно. На карте вообще много интересных мест, доступных сразу и без ограничения. Также есть обязательное киберпространство, где можно запросто заблудиться. И никакой техподдержки!

– В.П.

.HACK

- **Жанр:** action/RPG
- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Bandai Entertainment
- **Разработчик:** Bandai Entertainment
- **Год выпуска:** 2002





Эксперимент Bandai по эмуляции онлайновой RPG посредством RPG офлайновой иначе как изящным не назовешь. По сюжету, геймер под ником Orca впал в кому после сеанса общения с популярной сетевой игрой The World. Вы, также являясь подписчиком игры, стараетесь разгадать тайну произошедшего. Сгенерировав персонажа по имени Kite и выбравшись на просторы The World, вы, тем не менее, остаетесь 14-летним японским школьником, сидящим дома за компьютером. Помимо онлайновых приключений, к услугам игрока в .hack односторонняя имитация коммуникационной среды, привычной завсегдатаям Интернета – электронная почта, чаты, гостевые книги и форумы, общаясь с завсегдатаями которых также можно найти ключи к разгадке. Буквально через несколько минут The World и опутывающие его сервисы воспринимаются именно как онлайновая игра с широкой инфраструктурой для общения – вам прозрачно намекают, что встреченные персонажи – всего лишь аватары «реальных» игроков, а прочесывание групп новостей в поисках крупиц полезной информации мало отличается от аналогичного процесса на компьютере, подключенном к Всемирной сети. То ли еще будет, если смотреть прилагаемое к игре аниме...

– А.К.

КОД ДОСТУПА: РАЙ (PARADISE CRACKED)



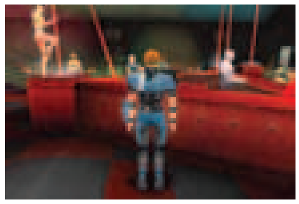


- **Жанр:** TBS/RPG
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Бука (Россия)/ Tri Synergy (США)/ Oxygen Interactive (Европа)
- **Разработчик:** MiST Land
- **Год выпуска:** 2002

«Код доступа: РАЙ» уникальна тем, что это практически первая российская «честно киберпанковская» игра. Конечно, фанаты X-Com наверняка порадовались тому, что им подарили очень добротную пошаговую стратегию с сильным уклоном в RPG, но главная прелесть «Кода доступа: РАЙ» все же не в этом. Сами разработчики признаются, что черпали вдохновение в произведениях Уильяма Гибсона и Филипа Дика. В игре собраны все самые расхожие штампы, ассоциирующиеся с киберпанком: глобальная сеть, искусственный разум, создавший людям рай на земле, и Хакер, узнавший страшную тайну, которая стоит за виртуальным счастьем. Никто здесь, в общем-то, и не скрывает, что все это штампы. Да вы хотя бы на название игры посмотрите (гениальное, кстати, название)! Но разве ж оно плохо? В условиях тотального дефицита киберпанка в играх обращение к классике как раз таки приветствуется. Тем более что ребята из MiST Land в вопросе явно разбираются, а потому подают свой электронный «РАЙ» красиво и со вкусом.

– O.K.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

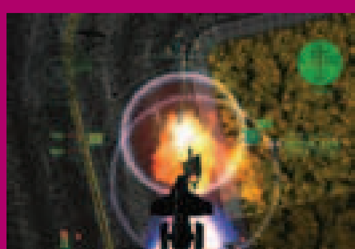
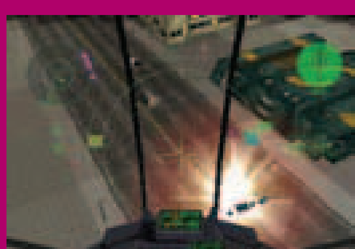




- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC, Dreamcast
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Quantic Dream
- **Год выпуска:** 1999 (PC), 2000 (Dreamcast)

Если судить по играм, то иногда складывается впечатление, что киберпанк – не субкультура, а настоящий андеграунд «только для тех, кто понимает». Вот я, например, не понимаю, как общественность могла прозевать такой проект, как Omikron. Такого количества возможностей и столько свободы в рамках жанра adventure не было даже в Shenmue. Хотя адвенчурой Omikron можно назвать с большим трудом, так как тут намешаны и RPG, и action, и fighting, и даже FPS! Что касается киберпанка, то и тут полный джентельменский набор. Главный герой игры, как ни странно, – сам сидящий перед монитором геймер, душа которого временно вселяется в одного из обитателей мира Omikron. Соответственно, по ходу дела она будет сновать из одного тела в другое. Разные эпизоды игры вызывают ассоциации то с «Бегущим по лезвию», то с «Матрицей», то с «Нирваной», но проект определенно имеет собственное лицо. Просто слишком уж много всего намешали разработчики, чтобы описать это в нескольких предложениях: и поработивший мир сверхразум, и метемпсихоз, и киберпространство, и обязательные дождь со смогом, и город, в котором всегда ночь. В общем, все кто не видел, совершили непростительную ошибку.

– O.K.

G-POLICE

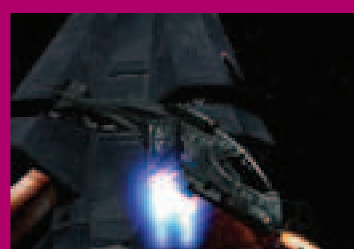




- **Жанр:** action/shooter
- **Платформа:** PC, PS one
- **Издатель:** SCEI
- **Разработчик:** Wheelhaus/Psygnosis
- **Год выпуска:** 1997

Снова главными героями киберпанковой по духу игры становятся полицейские. На этот раз – служащие патрульного подразделения, дислоцированного в одной из колоний на спутнике Юпитера, Каллисто. Играющий управляет футуристичным транспортным средством, помесью боевого вертолета и самолета вертикального взлета – на этом гибриде необходимо выполнять различные миссии по поддержанию законности и порядка в ютящихся под защитными куполами городах переселенцев. Параллельно развивается сюжетная линия, в ходе которой пилот Джек Слейтер пытается узнать подробности гибели своей сестры, также служившей в правительственной полиции. Проект вышел на PC и PS one, но обе версии отличала достаточно слабая графика с сильно ограниченным видом из кокпита: объекты буквально «строились» на экране, чуть скрытые клубящимся вокруг машины игрока туманом. Несмотря на то, что G-Police разместилась на двух CD, набор из 35 миссий не отличался особым разнообразием, и единственным стимулом в процессе прохождения служили неплохие сюжетные CG-ролики.

– A.K.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

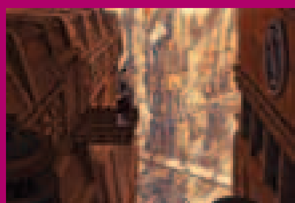

- **Жанр:** action/shooter
- **Платформа:** PC, PS one
- **Издатель:** SCEI
- **Разработчик:** Psygnosis
- **Год выпуска:** 1999

К составляющим костяк игры полетам на полицейском ганшипе добавилась возможность передвигаться по поверхности планеты, управляя бронированным транспортом, а сюжетные перипетии вышли на новый виток – драматичный фон для событий сиквела складывается из нависшей над колониями угрозы гражданской войны и усиления позиций преступных синдикатов вкупе с постоянным урезанием финансирования полиции. Разработчики приложили немало усилий, чтобы города выглядели еще более оживленно (были удачно реализованы воздушные транспортные потоки, пересекающие экран во всех направлениях), однако проблему плавной прорисовки объектов решить не удалось, ее только смягчили – во второй части небоскребы больше не выскакивали из мутной пустоты, вместо этого их контуры некоторое время мелькали в тумане, предупреждая о скором появлении здания. В остальном игра представляла собой вполне стандартный шутер с несколькими видами транспотных средств и традиционным для проектов данной направленности набором заданий.

– A.K.

BENEATH A STEEL SKY



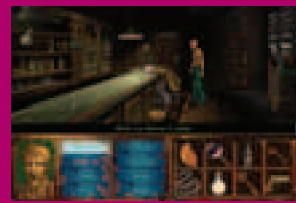


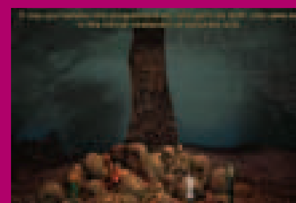
- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Virgin Interactive Entertainment
- **Разработчик:** Revolution Software, Ltd.
- **Год выпуска:** 1994

Вы обратили внимание, сколько древних и ветхих в этом списке? Старческое – «так уж не делают» – как раз про это. Где сейчас найдешь остросоциальный квест? Главный герой сего произведения компьютерного искусства сражается с тоталитарной системой. Он вне закона, вне общества. По-киберпанковски он скрывается от летающих полицейских глайдеров, взламывает электронные замки, расшатывает систему изнутри. В друзьях у него ходит забавный робот-трансформер Джо. Ужасный болтун и зануда, но очень полезный тип. Диалоги с Джо занимают немалую часть игрового времени. В частности, отдельной темой идет убеждение Джо проделать нужные игроку манипуляции. Есть и путешествия в виртуальной реальности, небольшие, но запоминающиеся. Герой также балуется сменой отпечатков пальцев и прочим незначительным собственным моддингом.

– В.П.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM





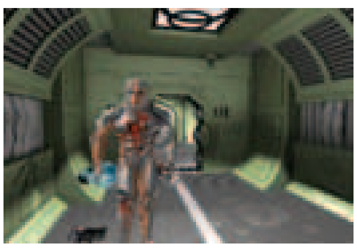
- **Жанр:** adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Acclaim
- **Разработчик:** Cyberdreams
- **Год выпуска:** 1995

Это вещь примечательная! Мощный квест на около киберпанковскую тематику. И не забываем, сделанный по мотивам одноименного фильма. Основная игры – киберпространство. Помню давным-давно, знакомясь с игрой, никто и слова-то такого не знал «киберпанк»... Виртуальным миром владеет суперкомпьютер, уничтоживший все человечество. В качестве развлечения он оставил себе пяток людишек. За них игрок и будет маяться. У каждого персонажа совершенно невероятная судьба и не менее экстраординарное прохождение. Миры буйнопомешанного компьютера представляют собой сны шизофреника: демоны, фашисты, дирижабли, алтари, Грааль, крюки с мясом, трехрукие уроды... Приятная гейма, ничего не скажешь. Пройти можно множеством способов. Ну а в конце ждет схватка с суперкомпьютером. Финал остается открытым, ибо Земля давно умерла, и победа очень условна.

– В.П.

BIOFORGE



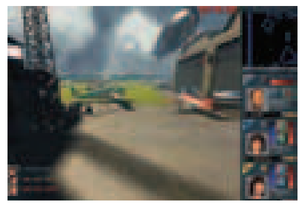


- **Жанр:** action/adventure
- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Origin
- **Год выпуска:** 1995

Эта игра попала в список по большому блату. Киберпанковского в ней, откровенно говоря, совсем мало, но не упомянуть ее было бы преступлением. Астероид, опыты над людьми, злодей ученый и бесстрашный малый – главный герой. Научная фантастика – да, киберпанк – сомневаюсь. Но использую такой удачный повод, чтобы лишний раз поведать вам, неучам, об этой благороднейшей игре. BioForge принадлежит к когда-то прогрессивному и авангардному направлению компьютерных игр – художественных произведений. Отличительные особенности: много текста, обычно драматический сюжет, проработанные характеры, вычурные декорации на фоне которых произносятся пронзительные диалоги и обязательно неоднозначная, философская трактовка событий. Не каждая современная RPG может хвастануть даже вменяемым сюжетом, а тогда пытались из action-adventure сделать что-то невероятное.

– В.П.

UBIK





- **Жанр:** adventure/RTS
- **Платформа:** PC, PS one
- **Издатель:** Cryo Interactive Entertainment
- **Разработчик:** Cryo Interactive Entertainment
- **Год выпуска:** 1998

Игр, поставленных по мотивам книг, не так уж много, да и свой след в истории индустрии оставить им не удалось. Ubik – не исключение. Одноименная работа Филипа Дика в очередной раз поднимает излюбленные темы автора. Что есть смерть? Что есть реальность? На что способен человеческий разум? Но Дика сложно экранизировать, и многочисленные видеовставки игры воспринимаются как нечто оригинальное, но, к сожалению, малосимпатичное. Игровой процесс эксплуатирует конфликт между теми, кто владеет паранормальными способностями, и людьми, умеющими их «глушить». Телепаты («плохие») занимаются промышленным шпионажем, антителепаты («хорошие») их отслеживают и нейтрализуют. Задача геймера – собрать команду из четырех бойцов, экипировать их и отправиться на встречу с противником. Управление использует традиционную схему point-and-click, от обычных RTS игру отличают квестовые элементы – общение с NPC и выполнение требуемых по сюжету действий. К достоинствам Ubik можно отнести разве что странные дизайн и музыку – они вполне соответствуют эстетике романов Дика. Если бы еще графический движок не подвел...

– W.

FALLOUT

Если уж есть такая штука как паропанк (steampunk), то для вселенной Fallout стоит использовать термин postnuclearpunk. Если в классическом киберпанке развал мироустройства довершила последовательность локальных войн, то здесь человечество пережило полноценную ядерную катастрофу. Меньше компьютеров, больше мутантов и беспринципных убийц, вот и вся разница. Такая завязка дает возможность наконструировать столько моделей изолированных обществ будущего, сколько душе угодно, что и было сделано. Одни люди в постъядерном мире довольствуются натуральным хозяйством, другие предпочитают жить как на Диком западе, разводя двухголовых коров, третьи строят идеальное общество, но лишь «для своих». Хотя, конечно, главные герои Fallout – наркоманы, бандиты, проститутки, рабовладельцы и даже режиссеры порнофильмов. Всегда находятся и новоявленные завоеватели, желающие подмять под себя все поселения людей, чему в некоторой степени и должен помешать герой. Любителям киберпанка должна импонировать возможность отыгрывать роль «плохого парня», действующего жестоко и беспринципно. Мир Fallout реалистичен и правдив, а то, что и все без исключения игры серии оказались на удивление качественными (по моему скромному мнению, лучшие PC RPG за последнюю декаду), можно считать подарком судьбы. К сожалению, ситуация с Fallout 3 продолжает оставаться неясной.

– W.



Легендарные «Червяки» возвращаются!
Полностью трехмерные поля сражения, новейшие методы уничтожения противников, новые виды вооружения — война никогда еще не была столь веселым делом!
ЧЕРВЯКИ ИДУТ НА ВОЙНУ!
PC CD-ROM
WORMS 3D
SEGA
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
Локализация и дистрибуция — компания «Софт Клаб». Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11А, офис 211. тел. (095) 232 69 52 e-mail: sales@softclub.ru

DEUS EX: INVISIBLE WAR

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



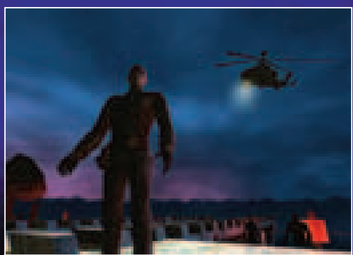
ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Черный плащ Дентон скачет по крышам Нью-Йорка, постреливая в затянутых в пасамонтаны террористов, которые на самом деле не плохие парни, просто оказались не на той стороне. Затем идет сцена с кораблем, Area 51 и нейромечами. Полный бред, не правда ли?

Но только не в руках настоящего художника Уоррена Спектора. Это благодаря ему мы прогуливали занятия или работу, играя ночами в Deus Ex. Кичевая история про заимплантированного по самое не хочу агента, у Спектора не превращается в

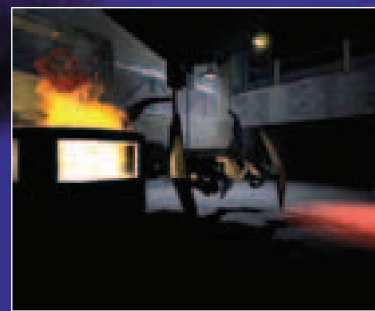
■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action/RPG
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Новый диск ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Ion Storm
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2004 года

http://www.deusex2.com


Я уверен – это слепец. Но в его полной беспомощности я ужене уверен.


Всепожирающее пламя!



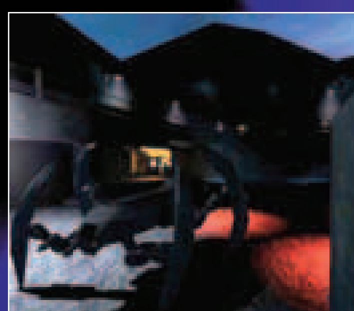


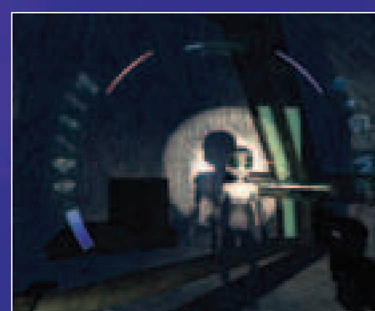
забавную пострелялку с роботами и популярными нынче нанотехнологиями. На Deus Ex зависли девушки с высшим гуманитарным, поседевшие игровые журналисты, менеджеры среднего звена. Играть в Deus Ex – это правило хорошего тона. Если вы не отбывали срок в местах лишения свободы или не являлись ярым противником комп. игр, преступное игнорирование шедевра не делает вам чести. Скачанные треки из игры (вы не знали? Нужен особенный плагин) победно звучат в офисах, весь мир отобедал в Hell's Kitchen, слово «наноимплантат» прочно вошло в бытовой обиход, черные плащи вновь вернулись в моду. Как будет выглядеть мир после Deus Ex: Invisible War?

НАШ ВЫБОР

Темное и длиннополое прикупить обязательно! Мы с вами знаем, что черные очки и плащи одели только после выхода Deus Ex, а не «Матрицы». Теперь вглядываемся в новые скриншоты, стараясь определить фасон. Больше хай-тека, киберпанка, неумолимого будущего! Что ждете от Deus Ex: Invisible War? Чего можно еще ждать? Выше, быстрее, сильнее – это неинтересно. Первая часть была не столько экшном, сколько философской притчей о жизни во всех ее проявлениях. Героя мотало из одного сообщества в другое, где он встречал интереснейших типов. Перед нашими глазами пролетали судьбы власть-имущих, бесправных, жестоких – и наоборот, добросердечных, модифицированных до уродливости, стареющих киборгов. Начиная с самых первых глав в UNATCO, мы уже замечаем вокруг черную зависть по отношению к технически совершенному Дентону, желание использовать его мощь в своих целях, ненависть... Добро пожаловать в новый мировой порядок, где правят корпорации. Человеческое тепло, чувства, оказывается, нужно искать на стане террористов, против которых развернулась настоящая война. Все официальные документы рисовали картину беспринципных созданий, способных только на разрушение, однако первая же неформальная встреча разрушает мир лжи (ну, делает прореху) проецируемый мировым полицейским – UNATCO. Пройдя через верхи и низы общества, экс-агент Дентон должен решить моральную проблему – как закончить игру, где поставить точку. Стать мировым единоличным кибервластелином, вручить власть группе Illuminati или же взорвать все к чертовой матери – позволить боевикам NFS сражаться за правое дело, теперь уже на равных. Игроки, как народ любознательный, сохранялись перед концовками, проходили и смотрели их все по очереди. Но правильную, одну-единственную и истинную для себя, все-таки мы все выбирали. Каждый шел к ней своим путем. Не смотря на то, что игра держала на коротком поводке и не

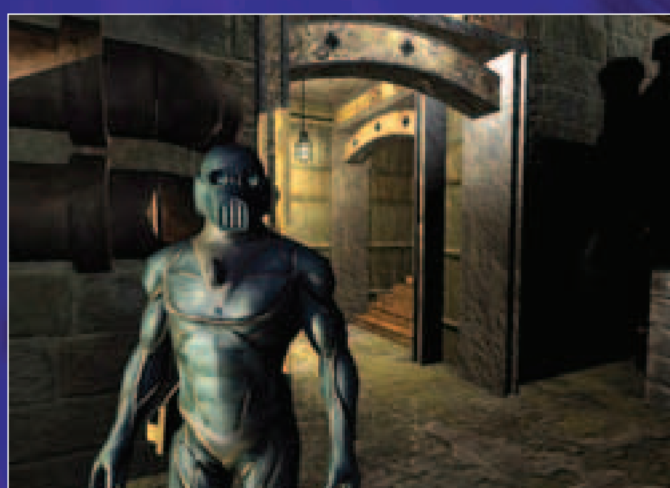

Ну, едрить-колотить! Только динозавров не хватало в этом и так балансирующем на грани трэша мире Deus Ex!





КОМУ НЕ ХВАТАЕТ ТЕРПЕНИЯ

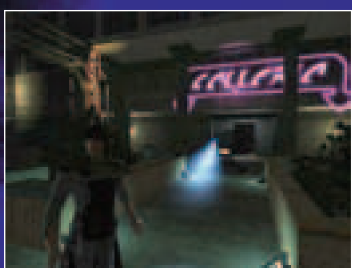
Deus Ex: Invisible War ждать не хватает ни сил, ни желания? Лезьте на http://www.playground.ru/files/1534 и скачивайте мод для первого части The Cassandra Project Episode 1. Представляют его так: «Работа продолжалась без перерыва целых два года. Скриптовые ролики, 25 тысяч слов диалогов, 95% новых скинов для персонажей, заново затекстуренное оружие и еще 5 новых «стволов», новая музыка, механизм взлома замков и электронных систем, полностью переработанный экранный интерфейс и даже... автомобиль!». Весит эта штуковина 25 Мбайт, а для беспроблемной игры потребуется последняя версия Deus Ex со всеми мыслимыми патчами.

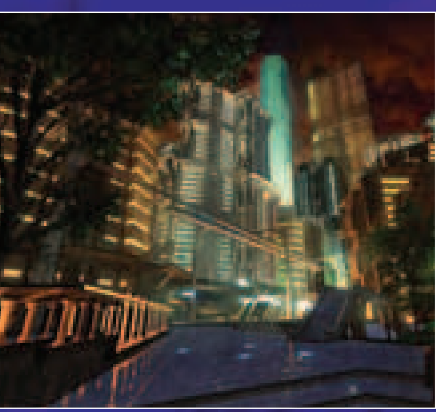

И не разберешь кто перед тобой – мутант или человек. Смерти моей желает, аль просто поздороваться?

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?









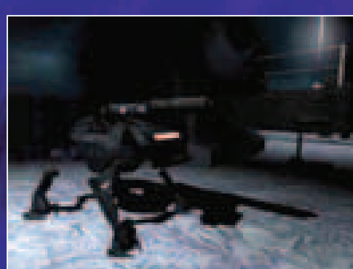
шибко позволяла озорничать со свободой выбора. Ее и не было, особенно-то. Не взирая на фактически одно прохождение, у игры было три совершенно разных концовки! Разработчики добились невероятного – люди с различными установками и моральными укладами садились за игру, шли вместе одной дорогой, чтобы в конце нажать разные кнопки. Каждый видел свое, никто не плевался и не возмущался такому близкому и очевидному – «всем сестрам по серьгам». Не про Deus Ex фраза: «Вот это загнули сюжетец!». Каждое действие осознано, каждый выстрел оправдан. Кому было неясно, что Дентон неизбежно покинет UNATCO? Как только представился случай, игрок им воспользовался. Это не свобода выбора, но что-то близкое к этому. Не хотелось поступать иначе. Не потому что это было единственное правильное решение. Хотелось пострелять в здании UNATCO, смертельно хотелось. И дали. И постреляли. И в гнилую рожу Гюнтера засветить удалось. Уровень геймплея Deus Ex был неприлично высок. Последователю нужно невероятно постараться, чтобы прилюдно не обделаться. Проверяется просто. Спросите себя – показали бы вы это своим детям в полной уверенности, что им понравится? Deus Ex я буду показывать своим отпрыскам. Как раз их мобильные телефоны будут настолько высокопроизводительными, что Deus Ex съедят и переварят.

REMINDER

Данное превью нужно не для того, чтобы расписать количество видов оружия и прочей подобной лабудени в Deus Ex: Invisible War. В играх такого класса на подобную мишуру не принято обращать внимание. Это статья – памятка. До выхода игры осталось не так много времени, а вы так беспечны. Кто из вас имеет приличную машину, чтобы запустить Deus Ex на полную? А кто прошел игру до конца? А есть такие кто еще не видел? Наверняка есть. Скоро релиз, а вы-то не подкованы! Построились колонной и марш в магазины, по друзьям, по знакомым. Стыдно мне за вас, други. Ставшая при жизни легендарной Deus Ex, во второй инкарнации нас интересует, прежде всего, своим героем и его взаимоотношением с окружающим миром. Это мы и будем искать в потоке технической и общей информации, и от того этого невыносимо скучной. Жизни хотим!

Неизвестно, чем закончилась эпопея Дентона в этом новом мире Уоррена Спектора. Можно сказать точно, что тирании некого веблорда не наблюдается – значит, одна «альтернативная концовка» отметается. Кстати, у вас никогда не возникал вопрос – альтернативная по отношению к чему? Не могут же они быть альтернативными друг к другу! Есть основная, а есть другая, для несогласных и протестующих. Есть ли в Deus Ex правильный финал? Тот, с которого начнется вторая часть? Есть, конечно. И не смотря на







От Дентона плохо пахнет? Или атипичная пневмония – вполне типичное явление для этих мест?





ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?









Эти святые отцы пришлепали культ, который придется нещадно вырезать.

DEUS EX MULTIPLAYER?

Чтобы развеять все толки вокруг многопользовательского режима в DX2, вот цитата Уоррена Спектора: «Мультиплеер Deus Ex: Invisible War отличается от подобных режимов в других играх. Нам хотелось проверить, сработают ли особенности одиночной игры в режиме для нескольких игроков, и мы получили ответ, на который надеялись. Надо сказать, что на создание и обслуживание мультиплеера были затрачены такие колоссальные силы, что мы решили отказаться от него. Нам нужно было сфокусироваться на одиночной игре. Есть просьбы включить мультиплеер в наши последующие игры, но я убежден – игроки будут лучше обслужены, если мы сосредоточимся на разработке одиночной кампании.»

провозглашение второй части как полностью свободной игры, начали разработчики именно с ее, свободы, ликвидации. Дело коснулось пока первой части, где из трех концовок сделали одну-единственно верную, а остальные – альтернативными. Ок, забудем про Дентона, хотя по неподтвержденным данным, старик J.C. в игре появится и будет этакой святыней для зеленых новобранцев-агентов. Инициалы J.C. между прочим, расшифровываются ни много ни мало как Jesus Christ. На роль недосягаемого гуру он вполне подходит. Дентон, мы ради тебя видеть в любом качестве – даже в виде святых мощей! Альтер эго второго путешествия по киберпанковским реалиям станет некий молодой человек Алекс Дентон. Существо непростое, с секретом. Алекс – новое, а главное – живое воплощение усовершенствованных технологий, опробованных на Дентонах двадцать лет назад (время событий первой части). И первое, что успеет сделать главный герой – это попасть под раздачу от нанотеррористов. Наномасхадовы уничтожат его тренировочную базу, вместе с родным Чикаго к бениной маме, активировав «грязную» бомбу. А вот это неплохо бы увидеть! Алексу удается скрыться, и с этого момента начинаются злоключения кожаного плаща.

НЕИЗВЕСТНЫЙ ФАКТОР

Геймплей ни на йоту не сдвинулся с накатанной дорожки. Кто-то ожидал увидеть стратегию? action/RPG/adventure – сплав таких жанров лежит в основе Deus Ex. И многих других хороших игрушек, кстати. Выигрышная комбинация. Разработчики пресс-релизят об отказе от многих экшн-составляющих, о переходе на разумный геймплей, о многочисленных стелс-элементах, о многообразии способов прохождения кроме силового... Но мы смотрим на скриншоты, и первое что мы видим – это здоровенные пушки в руках Алекса. Пострелят парень любит! Кстати, с парнем может выйти неувязочка. Игрок волен выбрать пол персонажа и вполне довольствоваться девушкой на первых ролях. Такая рокировка оказывает влияние на игровой процесс. Девушка отличается физиологическим строением и эээ... имеет эээ... некоторые особенности при эээ... установке биомодов. О них – этих самых модах, истинных ценностях и поболтаем. У Алекса (Алекс?) есть 9 слотов для улучшения собственных характеристик. Как мы делали раньше: бегали в поисках augmentations, затем в поисках медбота, только потом винтили их себе на мышцу. Теперь все сложнее и легче одновременно. Биомодов теперь аж двадцать одна шутка. Выдаются правительством, продаются на черном рынке, создаются самостоятельно. Некоторые – поистине чудодейственной силы. С такой штукой как Bot-Domination можно контролировать всяческих мелких ботов. А Scull Gun значится, как способность позволяющая убивать с помощью мысли. Каждый мод имеет лестницу апгрейдов. С каждой новой насадкой, игрок становиться перед выбором: добавить мощи или получить новую способность. Еще из хорошего – исчезновение паззла с экипировкой агента, когда мы старались запихнуть в бэг Дентону несколько крупногабаритных объектов, и это обидно не получалось. Структура миссий стала выглядеть эластичней. Тут тебе и выбор задания, и свободные прогулки по городу, и присоединение к фракциям по желанию. Опять же, в целом все в рамках прошлого. За геймплей мы спокойны. Волнует единственный неизвестный фактор – сюжет. Тут можно развести руками – до релиза, что-либо узнать просто невозможно. ■


ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА АРЕНАХ АМЕРИКИ, ФРАНЦИИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
5 РЕЖИМОВ ИГРЫ
БЛЕСТЯЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЗАМЕДЛЕННЫЕ СЪЕМКИ
ngt
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 500 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб,
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.
Next Generation Tennis 2003
МАТЧБОЛ 2
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ – БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E-MAIL: MCE@MCE.EE, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". ©2003 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED.
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: ????
■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

http://thematrixonline.warnerbros.com/

THE MATRIX ONLINE

BULLET TIME В REAL TIME

В The Matrix Online можно уворачиваться от пуль. В этом никто никогда и не сомневался. Вопрос лишь в том, как сделать так, чтобы для одного игрока время замедлялось, а для всех остальных шло в нормальном режиме. Разработчики говорят, что в режиме bullet time игрок будет двигаться со сверхчеловеческой скоростью, что и будут наблюдать все желающие со стороны. При этом длиться ускоренная анимация будет ровно столько времени, сколько понадобится ускорившемуся (или замедлившемуся – смотря откуда смотреть) игроку, чтобы сделать все свои bullet time'овые дела.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Матрица повсюду. Вы видите ее, когда смотрите телевизор или выглядываете в окно. Когда вы сидите в кинотеатре, на экране вы тоже, как ни странно, видите «Матрицу». После этого вы приходите домой, запускаете компьютер, и она снова перед вами. И глотать синие пилюли бесполезно.

Времена бесплатных красных пилюль прошли. Это только избранным положено путешествие в кроличью нору на халяву. Простым смертным придется раскошеливаться на определенную (пока не названную) сумму ежемесячно, чтобы узнать Правду, которую и так все давно знают. При этом реальный мир за такие деньги никто вам увидеть не даст... Впрочем, я забегаю вперед. Давайте по порядку.

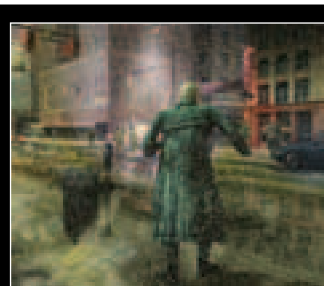
Если российские прокатчики не выкатят последнюю часть кинотрилогии раньше времени, то на момент прочтения этих строк большинство из вас еще не должно увидеть фильм. Поэтому сейчас будет супермегаспойлер, после которого и в кино-то, в общем, можно не ходить. Матрица непобедима! Нео не спасет мир от порабощения. По крайней мере, именно такой вывод можно сделать, если судить по словам разработчиков, которые говорят, что действие The Matrix Online происходит сразу после окончания третьего фильма. Если после этого окончания в матрице хоть что-то происходит, значит, она живее всех живых. Однако люди в массовом порядке все же начали просыпаться и приходить в ужас от того, что всю жизнь провалялись внутри биобатарейки, когда могли все это время жрать водку, запивать ее пивом и вообще вести нормальную человеческую жизнь. Хотя это ужасает не всех. Мнения очнувшегося населения (читай, пользователей The Matrix Online) о смысле бытия разделились. Одна половина выступает за Правду, за жизнь без шор на глазах и за свободу от порабощения машинами. Вторая половина думает совсем наоборот. Они хотят вернуться в матрицу, продолжить свой сладкий сон и забыть об увиденных ужасах. На чью сторону встать – первое и самое ответственное решение, которое нам предстоит принять в игре. Разумеется, между двумя группировками идет, мягко говоря, война. И если разработчики не хотят, чтобы их сетевое детище загнулось, победителя в ней, скорее всего, не будет.

Мир The Matrix Online – это гигантский мегаполис. При этом все события разворачиваются исключительно внутри матрицы, то есть никакого «реального мира» не будет. Однако Monolith прилагает все усилия, чтобы сделать виртуальный город максимально реальным. Так, несмотря на его размеры, нам обещают, что никакого деления города на зоны не будет. Если перед нами 60-этажный не-

УВИДИШЬ АГЕНТА – БЕГИ!

КИБЕРДРАКОНЫ

Всех вас, конечно же, интересует, будут ли в игре агенты (если вас это не интересует, вы – инопланетянин). Да, они там будут. Тревис Уильямс из Monolith так комментирует ситуацию: «Не могу раскрыть всех тайн, но могу сказать, что агенты в The Matrix Online играют примерно ту же роль, что и драконы в фентезийных MMORPG. Пока вы не прокачаете персонажа до заоблачных высот, могу дать тот же совет, что Морфеус в свое время дал Нео: увидишь агента – беги!»





Интересно, можно ли будет сигать по крышам a la Нео, убегая от преследователей?



Карлсон, который живет на крыше, может позавидовать главгерою!

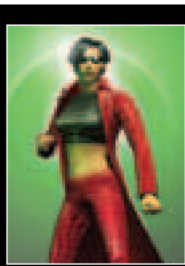


Несмотря на объяснения разработчиков, не совсем понятно, как именно будет работать bullet time. Но выглядит, безусловно, красиво. Хотя у Смита артистизма было чуть больше.

ШМОТКИ РЕШАЮТ ВСЕ!

ВООБЩЕ ВСЕ!

Что отличало Нео и компанию от обычных обитателей матрицы, не знающих о своем порабощении? Какие еще сверхчеловеческие способности?! Это все туфта! Нео носил супермодный кожаный плащ. Вот, что дает всем вокруг понять, что перед ними супергерой. В The Matrix Online одежда играет столь же важную роль. Разработчики создали сотни предметов интерьера, которые помогут создать имидж кому угодно. Шутка ли, в Monolith выделен специальный сотрудник, который только одеждой и занимается!



боскреб, то каждый из этих этажей можно посетить, причем без каких-либо промежуточных загрузок. Хотя The Matrix Online – это не только одни небоскребы, но и бары, рестораны, глухие темные переулки, трущобы и так далее.

Пока сложно представить, как именно «Матрица» превратится в RPG, но уже сейчас известно, что игроки выучивают скиллы также, как Тринити в свое время училась управлять вертолетом: то есть в их мозг просто загружается то или иное умение. Соответственно, любой скилл – это просто файл, который можно купить, продать или обменять... скажем, на водку. Конечно, раз уж мы играем в «Матрицу», то без динамичных поединков тут просто никуда. Будут и перестрелки (с обязательным bullet time), и рукопашный бой (нам обещают совершенно необычную боевую систему и возможность использовать различные боевые искусства), и их всевозможные комбинации.

То, что в результате вырисовывается, здорово напоминает Star Wars Galaxies, только с «матричным» уклоном. Судить, насколько это будет хорошо, пока рано. Но когда на вопрос «Сколько времени вы работаете над игрой» создатели The Matrix Online отвечают «Годы!», хочется верить, что они выкатят нечто грандиозное. ■

ЛЮДИ МАССОВО НАЧАЛИ ПРОСЫПАТЬСЯ И ПРИХОДИТЬ В УЖАС ОТ ТОГО, ЧТО ВСЮ ЖИЗНЬ ПРОВАЛЯЛИСЬ ВНУТРИ БИОБАТАРЕЙКИ, КОГДА МОГЛИ ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ ЖРАТЬ ВОДКУ, ЗАПИВАТЬ ЕЕ ПИВОМ И ВООБЩЕ ВЕСТИ НОРМАЛЬНУЮ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЖИЗНЬ.

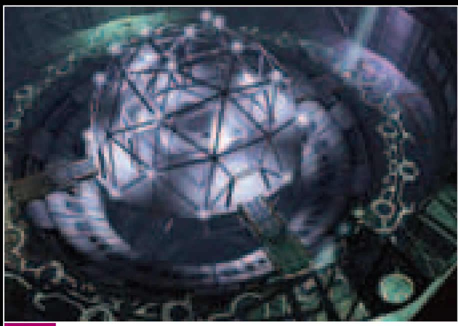




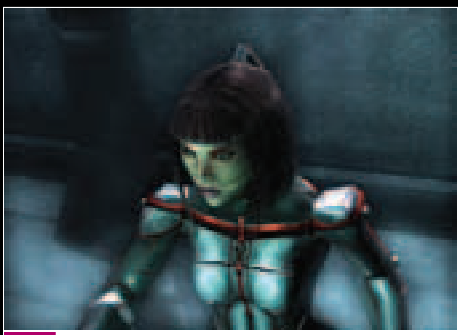
От кожаных плащей «Матрица» постепенно переходит к обтягивающим топикам.

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Phantagram Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Trilobite Graphics ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: начало 2004 года

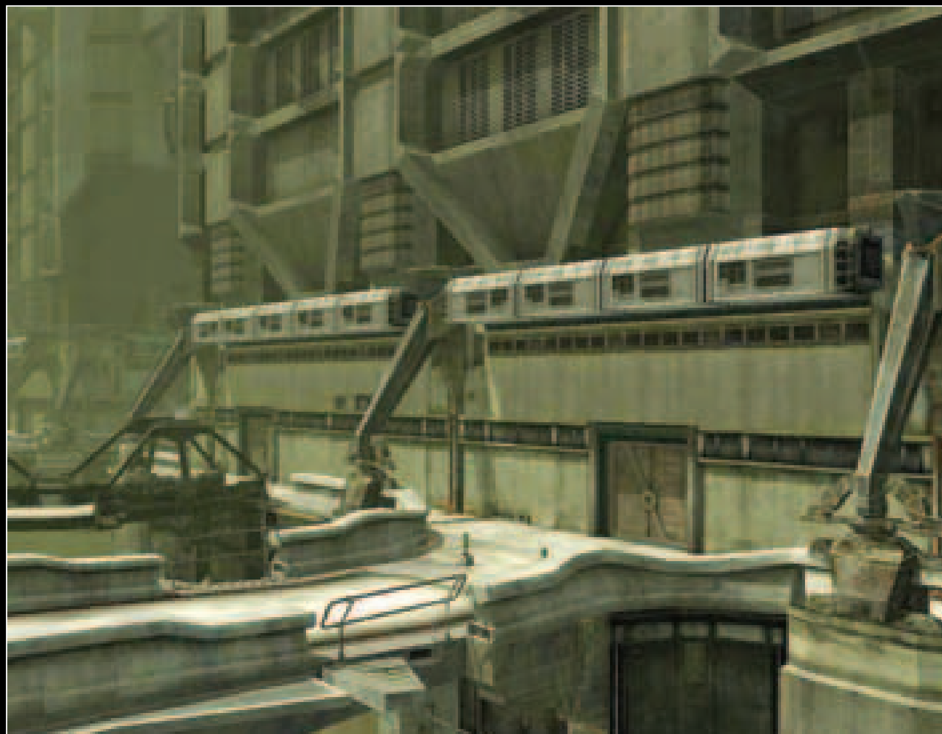
http://www.e-duality.net/



Назначение многих строений не известно, однако выглядят они очень необычно.



Одухотворенный взгляд этой дамы способен оказаться роковым!



Окружающий мир воссоздается с особым вниманием к самым небольшим деталям, в результате чего пейзажи постиндустриальных городов выглядят очень детализированными, что видно даже на статичных картинках.

DUALITY

ШАГ ВЛЕВО, ШАГ ВПРАВО

Разработчики особенно гордятся своим графическим движком. И, очевидно, повод для такой гордости у них имеется. По утверждениям продюсера Phantagram Interactive Джея Иома (Jay Eom), на каждого персонажа игры будет потрачено около двух тысяч полигонов, благодаря чему модели героев и врагов будут выглядеть очень достоверно. Помимо этого, вся анимация движений проводится вручную, и при этом используется специальная технология, которая позволяет достичь максимальной реалистичности движений персонажей, даже если они находятся в виртуальном мире.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Очень скоро наш мир перестанет существовать в привычном для людей виде. Технический прогресс постепенно стирает грань между реальным и виртуальным и все глубже погружает человека в новый вид пространства, для которого пока еще нет точного названия. В этой реальности нет и не может быть места чувствам и переживаниям. Холодный разум машин поглотит все, что так бережно сохраняет наша цивилизация, а тем, кто выживет в этом мире, придется бороться за свою жизнь, постепенно превращаясь в марионетку в руках многочисленных корпораций, для которых жизнь не имеет никакого значения. Думаете, все будет по-другому? Не обманывайте себя, ибо светлое будущее – это утопия.

Именно таким предстанет перед нами мир в игре Duality, сюжет которой – это квинтэссенция классических произведений киберпанковской культуры, вызывающей в последнее время все больший интерес у игроков. Название этого проекта, переводящееся на русский язык как «двойственность», как нельзя лучше характеризует новое творение компании Trilobite Graphics, ведь героям игры предстоит жить в двух различных мирах – реальном и виртуальном.

СЕРДЦА ТРЕХ

Первый персонаж Duality – наемник, работающий на многочисленные корпорации и использующий полученные за выполнение заданий деньги на модернизацию собственного тела и приобретение новых образцов оружия. Второй герой, а точнее, героиня – это девушка-хакер, способная без труда взломать любую, ну или почти любую, компьютерную программу или сеть. И, наконец, третий и самый интересный персонаж – виртуальное существо, обитающее в цифровом мире, но обладающее собственным интеллектом и волей и способное влиять на реальный мир. Естественно, что различие между персонажами будет сказываться на стиле игры, но разработчики обещают соблюсти баланс между всеми членами этой весьма разношерстной компании.

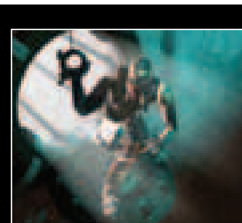
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Жанр игры сложно описать вкратце. Создатели говорят о смеси action и RPG, однако в Duality наблюдаются многочисленные элементы других игровых жанров. Помимо stealth-action, в игре будут присутствовать различные головоломки, от скорости решения которых иногда может зависеть даже жизнь персонажа. Способности героев можно улучшать, приобретать различные программы, оружие и прочие полезные приспособления. При этом разработчики обещают максимально облегчить жизнь игрока, и, несмотря на нагромождение

РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

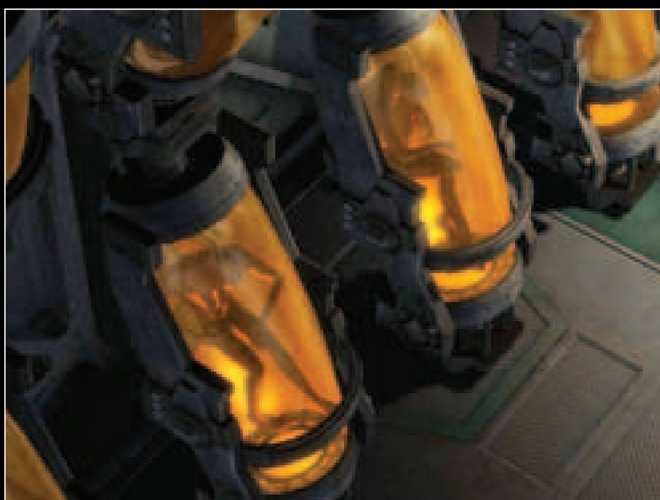
ЦИФРОВОЙ МИР

Несмотря на то что двое из трех персонажей игры являются людьми из плоти и крови, в Duality они смогут перемещаться и в виртуальном мире. Переход в цифровой вид будет происходить посредством специальных компьютерных терминалов. Благодаря таким деформациям можно будет исследовать секретные зоны, проникать в правительственные компьютерные сети и использовать способности, недоступные в реальном мире.





Использование различных игровых элементов делает Duality очень разнообразной.



Возможно, именно из такого резервуара появился один из героев игры.

НАЗВАНИЕ ЭТОГО ПРОЕКТА, ПЕРЕВОДЯЩЕЕСЯ НА РУССКИЙ ЯЗЫК КАК «ДВОЙСТВЕННОСТЬ», КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ ХАРАКТЕРИЗУЕТ НОВОЕ ТВОРЕНИЕ КОМПАНИИ TRILOBITE.

различных жанров, геймплей и интерфейс Duality должен остаться простым и понятным любому геймеру. Графически игра выглядит очень неплохо. Созданный Trilobite Graphics движок поддерживает самые современные технологии. В нем используется поддержка динамического света, теней и других впечатляющих эффектов, включая применяемую в Messiah, но заметно доработанную технологию, которая позволяет компьютеру самому определять, какие текстуры должны обрабатываться с максимальной детализацией, одновременно снижая качество удаленных объектов.

В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Пока ничто не омрачает будущее этого проекта, за исключением того, что до сих пор не известно, когда же мы наконец-то сможем поиграть в Duality. Несмотря на то, что игра разрабатывается довольно давно, дата ее выхода постоянно изменяется. Недавно разработчики объявили о том, что Duality появится на прилавках только в начале следующего года. Ну что ж, будем ждать, тем более что ожидание, скорее всего, не окажется напрасным. Давно разработчики не радовали нас хорошими играми на тему киберпанка, и от этого ценность творения Trilobite Graphics только возрастает. Так что запаситесь терпением и приготовьтесь оказаться по ту сторону реальности, где выражение «welcome to the real world» имеет совершенно определенный смысл. ■

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
■ РАЗРАБОТЧИК: Clever's Development ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

http:// www.t3war.com/

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Он не чувствовал боли, но ощущал повреждения. Не понимал, почему люди плачут, но в конце концов осознал цену человеческой жизни. Он дважды говорил, что вернется, и ни разу не соврал. Цикл будет повторяться. Вновь и вновь. Пока не умрет Джон. Пока он его не убьет... И вновь защитит.

После десяти лет ожидания Терминатор вернулся на большой экран. Третья часть эпопеи не только не внесла ясности во все хитросплетения сюжета, но и породила массу споров вроде «как-то это не вяжется...». Железный Арни обмяк. С этим нужно согласиться. Так же как и с тем, что самым дорогим спецэффектом фильма стало его помолодевшее лицо. В то же время Т3 оказался мощнейшим толчком для оживления всей игровой индустрии. Уж близится то время, когда по вашей воле он будет поднимать ноги, руки и прилагающиеся стальные конструкции. В War of the Machines вы начинаете игру в качестве одного из Терминаторов под руководством всемогущего SkyNet. Догадываетесь, кто будет его озвучивать? Едва успев немного освоиться в конфликте с повстанцами, вы попадаете в плен. После длительного перепрограммирования Терминатор вступает в ряды людских войск, где и будет приносить пользу до конца игры. Десять одиночных уровней обещают быть крайне разнообразными и иметь слабое отношение к событиям третьей части фильма. Разработчики намекают и на бесподобное анимированное сопровождение к игре. Так, во всех роликах, снятых с помощью motion-capture, подопытным выступил сам Шварценеггер.

СТРАННЫЕ ДНИ

Не для кого не секрет, что все FPS поддерживают многопользовательский режим. Больше того, в подобных играх практически устоялась тенденция доминирования мультиплеера над одиночными кампаниями. Желание общаться и соперничать вполне объяснимо. Но зачастую сетевая часть игры удается в ущерб одиночной. И здесь Т3 стал примером. Сюжетная линия, которой и был некогда славен Терминатор, отошла на второй план. Гораздо более интересным ходом разработчикам показалось устроение глобальных баталий железных каркасов. На это и был сделан упор.

САМ СЕБЕ ГРУЗОВИК

В мультиплеере вам представится возможность играть как за людей, так и за прирожденных металлических убийц. Tech Com состоит из охотников, тяжелых охотников, скаутов и сопровождающих. Последние – что-то вроде медиков и по совместительству снайперов. Преимущество людей заключается в их скорости, маневренности и разнообразии наступательной тактики. К тому же вы сможете управлять одним из шести транспортных средств: от простенького джипа до стильного выжженного седана. Гораздо более интересный выбор представлен в цехах SkyNet. Здесь вы вольны принять форму как обычного Т-1, так и робота-танка или робота-самолета. А как насчет штурмового юнита, способного маскироваться под человека?

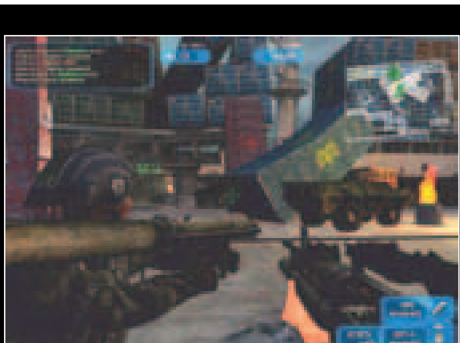
ПРОТИВОРЕЧИВАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ СТАЛЬ

Бесславная кончина «Терминатора» совпала с выходом третьей его части. Взращенные за десять лет надежды на безупречное продолжение легендарного фильма разлетелись в пух и прах. Дело не только в том, что нам преподнесли, но и в том, как это сделали. Даже многомиллионный бюджет и сотни человек консультантов, аналитиков и их помощников не уберегли фильм от чудовищных ляпов и несостыковок. К примеру, идущая по коридору ТХ отображена на двух мониторах камер слежения, причем, если на первом стеклянная стена коридора разбита, то на втором – цела и невредима. Вывод: она идет по двум коридорам одновременно. Ознакомьтесь и оцените весь труд, проделанный съемочной группой: http://terminatorium.narod.ru/errors3.htm.

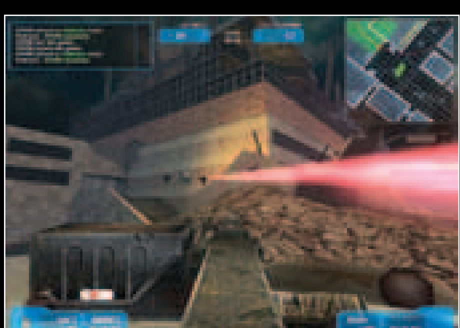
СМЕРТЬ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ

ИГРАТЬ БЕСПЛАТНО РАЗРЕШАЕТСЯ

По заявлению ответственных лиц, мультиплеер по средствам GameSpy Arcade будет абсолютно бесплатным. Приятный и довольно неожиданный сюрприз, учитывая потенциальный интерес публики к игре с таким именем. Также разработчики советуют регулярно посещать официальный сайт на предмет обнаружения новых карт и всякой всячины. Безвозмездно, естественно. Хотя вот с этим придется еще подождать.



Мирный атом на службе военщины: и дался им этот грузовик!



Красной нитью проходит сквозь футуристические боевики прямой, как рельса, луч лазера.



Виртуальный губернатор Калифорнии выглядит гораздо привлекательнее своего реального прототипа. Вся редакция нашего журнала застыла в немом восхищении.

С ОПОЗДАНИЕМ НА ДВА ГОДА

ОН СКАЗАЛ «ВЕРНУСЬ» И МАХНУЛ РУКОЙ

Всем любителям историй о Терминаторе спешу сообщить, что и до России наконец дошла книга Стивена Майкла Стирлинга «Терминатор-2: Инфильтратор». Альтернативная трилогия (T2: Infiltrator, T2: Rising Storm, T2: The Future War) пролъет свет на многиеупущенные в оригинальной версии моменты. Первая часть повествует о конфликте Сары Коннор с инфильтратором – новейшей разработкой SkyNet, естественно, присланной из будущего сами знаете зачем.

Выбор исключительно ваш. Только помните, что машины медлительны и неповоротливы. Зато с оружием у них полный порядок. Бои в многопользовательском режиме будут проходить на десяти различных картах: от действующих баз повстанцев и цехов SkyNet, до разрушенных магистралей и небоскребов города ангелов. К сожалению, редактор уровней пока что даже не рассматривается.

ТАЙНА ДВИЖЕНИЯ

Графическая сторона игры все еще окутана туманом неизвестности. Из предоставленного на всеобщее обозрение материала можно сделать лишь положительные выводы. Но мы-то знаем, как часто статика не совпадает с динамикой. Оправдает ли игра наше пошатнувшееся доверие, мы узнаем совсем скоро. ■

УЖ БЛИЗИТСЯ ТО ВРЕМЯ, КОГДА ПО ВАШЕЙ ВОЛЕ ОН БУДЕТ ПОДНИМАТЬ НОГИ, РУКИ И ПРИЛАГАЮЩИЕСЯ СТАЛЬНЫЕ КОНСТРУКЦИИ.



В таких случаях обычно остро ощущается нехватка губицы. Или хотя бы авиационного спаренного. Или ракеты «земля-воздух». Или…



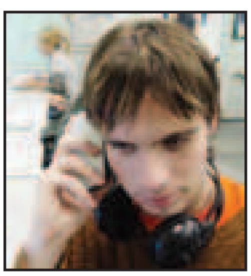
Ржавых текстур разработчики не пожалели. Неужели они считают, что в мире высоких технологий (пусть и посткризисном) так много хлама?!

ЛАРА КРОФТ ВЫБИРАЕТ NOKIA?!

КРАТКИЙ ОТЧЕТ О НЕДЕЛЬНОМ ТЕСТЕ NOKIA N-GAGE



МИХАИЛ РАЗУМКИН razum@gameland.ru



Разговор по N-Gage может превратить вас на некоторое время в родственника Чебурашки, но при использовании гарнитуры эта проблема полностью исчезает.



На тыльной стороне устройства явно не хватает дополнительных шифтов, столь привычных для геймеров. Их заменяют «телефонные» аналоги в нижней части лицевой панели.



На случай отсутствия наушников в консоли предусмотрен громкоговоритель.



Раздельное подключение контактов гарнитуры очень неудобно в эксплуатации.



Без SIM-карты консоль работать не будет, так что заранее позаботьтесь о выборе оператора.

ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВА

Размер: 133.7x69.7x19.7 мм
Вес: 135g
Процессор: ARM925 104 МГц
Сопроцессоры: нет
Внутренняя память: 3.4 Мбайт
Дополнительная память: MMC (до 128 Мбайт)
Экран: STN, 176x208, 35x41.5 мм, 4096 цветов
Размер точки: 0.2 мм
Звук: PCM 8/16 КГц, 8bits, моно или стерео
Операционная система: Symbian 6.1
Стандарты: GSM 900/1800/1900
Передача данных: GPRS, GSM-модем, HSCSD
Интерфейсы: Bluetooth 1.1, кабель USB
FM Радио 88-108 МГц
MP3/AAC-проигрыватель



САЛОНЫ СВЯЗИ DIXIS

Редакция благодарит компании Dixis и Nokia за предоставленные на тестирование игры и консоли Nokia N-Gage.

Чтобы не говорили о N-Gage, это детище Nokia стало единственным новичком в «железном» секторе игровой индустрии за последние несколько лет (GBA SP не в счет). Мы уже публиковали репортаж о презентации этой консоли осенью прошлого года – там вы могли познакомиться с ее основными характеристиками и стартовой библиотекой игр. И вот седьмого октября начались официальные продажи N-Gage по всему миру, а значит пришла пора узнать его поближе.

Употребляя после названия консоли местоимение мужского рода, я не ошибся, так как N-Gage имеет четкое официальное наименование – game deck (в английском варианте) и «игровой пульт» (в отечественном). Согласитесь, название не очень привычное. Мне, по крайней мере, до сих пор хочется назвать N-Gage портативной консолью или, на худой конец, приставкой. Я даже пытался первое время, на полном серьезе пытаясь разыскать на N-Gage этот самый «игровой пульт», когда в инструкции мне в очередной раз предлагали его «отключить» перед началом определенных действий. Однако название – это наименее интересная и значимая часть игровой платформы. Поверьте, у нее найдется, что нам предложить.

ТРИ В ОДНОМ

Как вы уже, наверное, заметили, среди «старших» консолей давно наблюдается тенденция к созданию своеобразного развлекательного центра в одной коробке (прослушивание музыки, выход в сеть, просмотр DVD). И готовящаяся к выпуску Sony PSX – лишь подтверждение перерастания тенденции в правило. N-Gage же стал первым многофункциональным игровым устройством среди портативных платформ. Он является современным трехстандартным сотовым телефоном (что полезно при поездках в Америку), который при отсутствии внешней антенны устанавливает очень неплохое соединение в самых скверных условиях (для знатоков – наиболее близким к N-Gage «нормальным» телефоном является Nokia 3650). Поддержка Java и наличие выхода в Интернет позволит скачивать напрямую и устанавливать различные приложения (типа J2Micro Edition). А большой вертикальный экран заметно облегчит использование календаря и работы с органайзером. Главными же дополнительными изюминками N-Gage, бесспорно, являются FM-приемник и MP3-плеер. Играть при ходьбе не только не удобно, но и небезопасно, поэтому куда лучше переключиться на прослушивание любимых треков или поймать нужную волну. А при наличии свободного места на карте вам ничто не помешает записать понравившуюся композицию. Если сюда добавить весьма продвинутые игровые возможности, то получим даже не «три в одном», а все «четыре» и даже более.

НЕ ДОБАВИТЬ ЛИ ПРИСТАВОЧКЕ «МОЗГОВ»?

Весьма актуальная проблема для ПК не менее остро ощущается и в данном случае. N-Gage умеет общаться с двумя видами памяти – внутренней, объемом всего 3.4 Мбайт, и дополнительной, реализуемой посредством установки карт стандарта MMC. Поддерживаются только три строго установленных варианта: 32 Мбайт (идет в комплекте), 64 Мбайт и 128 Мбайт. Причина такого ограничения мне лично совершенно не понятна. Ведь внутренней памяти едва хватает на нужды телефона (наверняка вам сразу же захочется накачать кучу новых мелодий, обоев и картинок для MMC-сообщений). А где хранить пару десятков MP3-записей (от 3 до 7 мегабайт каждая)? Да и игрушки, очень неплохие версии которых время от времени все же появляются в сети, тоже не помешают. Вспомнив же довольно неудобный процесс замены самой карты памяти, получаем, что 128 мегабайт – это не максимальный, а минимальный объем для нормального использования N-Gage. Допускаю, что при активном прослушивании MP3 одной карточки будет маловато. Однако установка соединения с ПК призвана прибавить вам комфорта.

ВСЕМОГУЩИЙ «СИНИЙ ЗУБ»

Действительно, обойтись набором из двадцати композиций вполне можно, если его периодически обновлять. Конечно, качать файлы можно и напрямую из сети, установив GPRS-соединение, но гораздо проще воспользоваться домашней MP3-библиотекой. Для ее закачки на консоль служит USB-кабель (в комплекте) и простая в обращении программка Nokia Audio Manager 3.0 (также в комплекте, на CD-ROM). Куда сложнее ситуация с установкой различных приложений и игр. В этом случае для синхронизации консоли с ПК служит уже другая программа – N-Gage PC Suite, однако она поддерживает соединение лишь по COM или ИК-портам, либо через Bluetooth. Но N-Gage не оборудован ИК-портом, да и COM-кабеля в комплекте тоже нет (подобное отношение к покупателю со стороны Nokia, надо сказать, весьма расстраивает). Остается единственный вариант – связь через «Синий зуб». Загвоздка в том, что у вашего компьютера наверняка нет соответствующего приемника, а значит, очередной поход в магазин неминуем, поскольку полноценное использование N-Gage без этого пока невозможно. Правда, в Nokia



Чтобы извлечь карту памяти, придется снять крышку и вытащить аккумулятор. Причина создания столь сложного алгоритма малопонятна.



Основные игровые кнопки: «5» и «7» помечены красным цветом и имеют более выпуклую форму.



Кнопки для быстрого включения радио, MP3-плеера и вызова основного меню. Почему-то места для аналогичного запуска игры не нашлось.

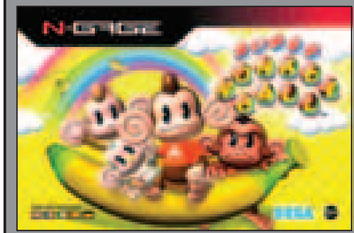


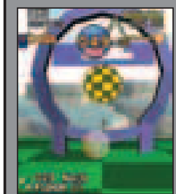
При помощи нехитрых переходников к N-Gage можно подсоединить музыкальный центр и стандартные наушники.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

К сожалению, из целого набора игр в Москве во второй половине ноября было доступно лишь четыре проекта. Остановимся на них подробнее.

SUPER MONKEY BALL





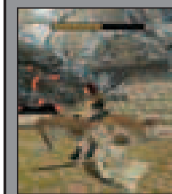


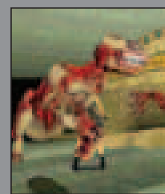
- **ЖАНР:** puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Amusement Vision
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **BLUETOOTH:** нет
- **ONLINE:** нет

Суть игры проста, но вместе с тем она потребует от вас выветренности движений, немного логики и... железные нервы. Итак, каждый уровень представляет собой некую платформу, подвешенную на огромной высоте. Сложность конструкции возрастает по мере продвижения по игре. На одном ее конце расположены ворота с финишной лентой, вы же начинаете свой путь с противоположного конца. В качестве протагониста выступает одна из четырех мартышек, заключенная в прозрачный шар. Посредством курсора вы вольны изменять наклон платформы, тем самым заставляя перемещаться пузырь с подопечной в нужную сторону. Чуть ошиблись, и после исчезновения с душераздирающим криком сферы число жизней уменьшается на единицу. Кое-где на платформе разбросаны бананы, их нужно собирать для достижения наилучшего результата, хотя главной целью все же остается простое пересечение ленты. Собрали 50 экзотических фруктов – дополнительная жизнь ваша. А это, поверьте, главная ценность в игре, где порой один уровень приходится переигрывать бесконечное количество раз, чтобы хотя бы понять как его пройти. Однако если вам это удалось – он сразу же становится доступен для более досконального изучения в режиме тренировки. В игре три градации сложности: beginner, advanced и expert, каждая со своим набором уровней 10, 15 и 20 штук соответственно. Во время их прохождения вам начисляют специальные очки (game points), определенное количество которых открывает доступ к трем мини-играм: Monkey race, Monkey fight и Monkey target. В общем, развлечься на несколько поездок в метро вам хватит. Однако при всей привлекательности идеи и ее великолепной реализации, боюсь, что через неделю она вам наскучит, да и многопользовательского режима в ней не предусмотрено...

TOMB RAIDER







- **ЖАНР:** advanture
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos
- **РАЗРАБОТЧИК:** Core Design/ idea Works3D!
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **BLUETOOTH:** нет
- **ONLINE:** да

Вероятно, это и есть игра, которая «будет продавать» N-Gage. У каждой платформы есть похожий проект, ради которого несговорчивый геймер пойдет в магазин. По сути это полноценный римейк оригинальной игры о приключениях Лары Крофт, столь удачно выполненный благодаря стараниям idea Works3D!. Неутомимая расхитительница гробниц вернула себе знаменитый угловатый бюст и пистолеты с бесконечным боезапасом, задвинула в дальний угол «ролевую систему» вместе с «разветвленной сюжетной линией» и вновь ринулась на исследования перуанских пещер. Где ее уже поджидают приснопамятные самострелы в стенах и волки с медведями впридачу со знаменитым ти-рексом.

Игра выглядит на удивление хорошо (лишь изредка наблюдаются небольшие лаги). А поскольку это был первый по-настоящему трехмерный проект для N-Gage, который я увидел вживую, волей-неволей мне пришлось зауважать эту маленькую, но мощную платформу. Графически Tomb Raider мало чем уступает версии для PlayStation и уж точно не отстает от Sega Saturn. Управление по большому счету также осталось прежним – Лара может бегать и ходить (при удержании кнопки), прыгать во все четыре стороны, цепляться за карнизы, совершать кульбит с разворотом на 180 градусов, ну и конечно, плавать. Единственное отличие – нет нужды давить «вперед», героиня будет передвигаться сама после первого нажатия на кнопку. Да, сохраняться теперь можно в любую секунду. Удручает лишь отсутствие саундтрека и не по возрасту тяжкие вздохи героини, сопровождающие столкновение с препятствиями.

Кроме режима одного игрока есть еще весьма замысловатый мультиплеер (своеобразное соревнование на скорость прохождения уровня) и поддержка онлайновой службы. В качестве бонуса на карте выложен небольшой ролик, наглядно демонстрирующий возможности игры и нашей подопечной (очень рекомендую взглянуть).



Правда, в Nokia нас заверили, что работы над совершенствованием софта уже ведутся, так что, вполне возможно, в скором времени и эта проблема будет решена.

МУЛЬТИПЛЕЕР В ЛЮБЫХ УСЛОВИЯХ

Беспроводная технология Bluetooth обеспечивает не только связь между ПК и N-Gage. Вам ничего не стоит обменяться данными с любым аппаратом, поддерживающим аналогичный протокол (например, с мобильным телефоном, ноутбуком или другим N-Gage). Последнее обстоятельство серьезно выделяет новинку от Nokia среди всех портативных платформ, ибо без всяких проблем позволяет организовывать многопользовательские состязания. ИК-порты (установленные на GB Pocket) требовали прямой видимости обеих приставок, соединительные провода последующих моделей от Nintendo могут помешать проходу людей (попробуйте поиграть в GBA, сидя на противоположных сидениях в метро). «Синий зуб» не обладает подобными ограничениями. Я специально проверял надежность соединения в узких и извилистых коридорах нашего офиса. Связь не нарушалась, да-

ЗАВЕТНЫЕ КОРОБОЧКИ





Игры для консоли поставляются на MMC-картах, защищенных от копирования специальным кодом. Коробка от игры содержит сразу два слота, то ли для удобства (чтобы можно было закрепить извлеченную карту памяти), то ли предполагался вариант «увесистых» проектов сразу на двух носителях. Напомню, N-Gage поддерживает карты объемом не более 128 мегабайт. Кроме полноцветной инструкции в комплект входит и миниатюрный бокс для хранения двух карт памяти, так что таскать с собой всю коробку нет необходимости.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



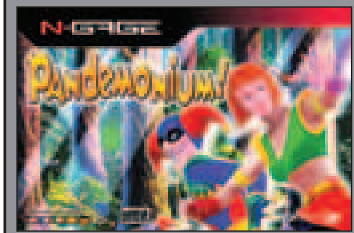




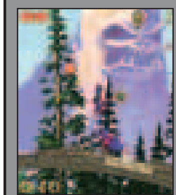


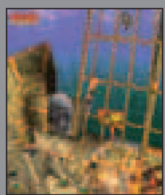
ФИРМА «1С»   GAIJIN ENTERTAINMENT   СТВ

PANDEMONIUM



- **ЖАНР:** platform
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics/idea Works3D!
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **BLUETOOTH:** да
- **ONLINE:** да





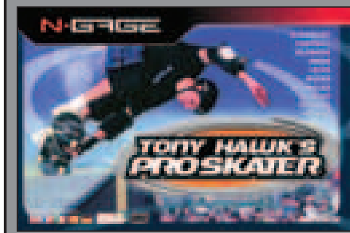
Еще одна классика зари эры PlayStation. Сейчас уже мало кто помнит, что когда-то именно ради подобных игр люди покупали приставки. Как и любой платформер, Pandemonium чрезвычайно проста. Вы управляете одним из двух предлагаемых на выбор персонажей (волшебницей Ники и ее шутовского и оттого очень подозрительного вида другом – Fargus'ом). Игра полностью трехмерна, однако все действия происходят в плоскости. Вы можете передвигаться в двух направлениях и прыгать. И зачастую именно при помощи последнего приема приходится избавляться от врагов, которые время от времени попадаются на уровне. Причем их назначение не всегда заключается в прямом противоборстве, иногда только после прыжка им на голову можно добраться до какой-нибудь секретной платформы с особо ценным призом (дополнительной жизнью или магическим камнем). Возможна и другая ситуация – на месте поверженного противника появляется один и несколько ценных бонусов.

Каждый из уровней разделен на несколько частей «чекпоинтами», именно там вам придется начинать игру после трех столкновений с неприятелем. Хотя жизни можно пополнять, подбирая специальные бонусы или после добычи 200 камней, которые будут постоянно встречаться у вас на пути. Как только финишная лента пересечена, на экран выводится время прохождения уровня и количество собранных бонусов.

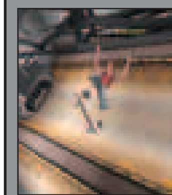
В Pandemonium реализован весьма неплохой Bluetooth мультиплеер. Выглядит он в виде гонки по уровням наперегонки, но поскольку трасса редко имеет линейную структуру, то добраться до финиша не всегда бывает просто.

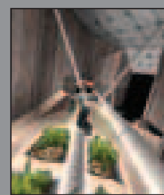
К сожалению, игра не может похвастать столь же мгновенной реакцией на команды и стабильный фреймрейт, как THPS. Вы наверняка не раз сорветесь в пропасть прежде чем научитесь нажимать на прыжок в нужный момент…

TONY HAWK'S PRO SKATER



- **ЖАНР:** sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft/idea Works3D!
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **BLUETOOTH:** да
- **ONLINE:** да





Как я уже не раз упоминал в основном тексте – именно этот проект меня задел больше всего. Прежде всего это связано с невероятным качественным переносом игры на N-Gage. Полное отсутствие тормозов, четкое выполнение команд и… невероятно большая скорость всего происходящего на экране. THPS – единственная из представленной четверки игра, которая имеет прекрасное звуковое сопровождение. Причем это касается и навороченных саундтреков, и звуков, издаваемых роликами скейта или падением неудачливого спортсмена.

Не знаю, стоит ли описывать суть игры, ведь марка довольно известная. Попробую вкратце: вы выбираете одного из 10 про-скейтеров и начинаете продвигаться вверх по карьере экстрим-спортсмена. Изначально доступен лишь один уровень, на котором вам предстоит совершить несколько «подвигов» за ограниченное время: набрать определенную сумму баллов (совершая трюки), разбить разбросанные тут и там коробки, собрать заветное слово «Skate» и так далее. Постепенно вам станут доступны новые спортсмены и уровни. Но на мой взгляд куда интереснее игра против живого соперника.

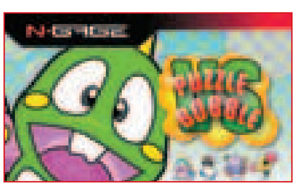
Вновь соединение устанавливается через Bluetooth, на выбор предлагаются четыре режима: Graffiti, Trick Attack, SKATE Race и Tag. В первом вам предстоит раскрашивать различные объекты уровня в «свои» цвета, совершая на них трюки. Чей цвет превалирует, тот и чемпион. Второй – это банальный набор очков за выполнение трюков. В третьем придется на время собирать слово «Skate» по буквам, ну а последний – это просто салки.

Одним словом в нашем сегодняшнем тесте – это бесспорный лидер. Лично я недостатков не нашел вообще, за игру такого качества и $50 не жалко.

А Ларка почему-то подтормаживает, хотя графически лучше не выглядит…

БЛИЖАЙШИЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

- Marcel Desailly Pro Soccer/sports
- MLB Slam!/sports
- MotoGP/racing
- Pandemonium/platform
- Pathway to Glory/action 2004
- Puyo Pop/puzzle
- Puzzle Bobble VS/puzzle
- Rayman® 3/platform
- Red Faction®/FPS
- Sega Rally 2004/racing 2004
- SonicN/platform 3
- Super Monkey Ball/puzzle
- Taito Memories/mix
- Tom Clancy's Ghost Recon/action 2004
- Tom Clancy's Splinter Cell™/action
- Tomb Raider/adventure
- Tony Hawk's Pro Skater®/sports
- Virtua Tennis/sports



же когда мой оппонент находился за закрытой дверью на расстоянии около 4-5 метров! По инструкции, для нормальной работы Bluetooth-соединения дистанция между устройствами не должна превышать 10 метров. Различные преграды значительно уменьшают дальность контакта. Нам так и не удалось осуществить игру, находясь на разных этажах, но я допускаю, что вблизи оконных проемов это вполне возможно.

Софтверная поддержка, то есть игры, мало чем уступает своей «железной» основе. Практически каждый проект, уже выпущенный или только разрабатываемый для N-Gage, имеет ярко выраженную многопользовательскую направленность. После захватывающего сеанса THPS мне просто не терпится увидеть Moto GP и Red Faction, а там и Sega Rally не за горами; пара хороших файтингов тоже придется очень кстати. И никаких вам «сплитскринов»!

Кстати, а что мешает клонировать на N-Gage Doom II или даже Quake...

ПЕСНЯ О ГЛАВНОМ

Наконец-то мы подошли к играм. Пожалуй, это одна из наиболее больных для N-Gage тем. И основная проблема здесь – полное отсутствие новых сильных проектов, способных привлечь к консоли внимание прессы, а за ней и потенциальных покупателей. Все появившиеся к моменту релиза игры являются римейками. Ставка здесь явно была сделана на проверенные временем разработки: SonicN, Super Monkey Ball, Tomb Raider, Pandemonium, Tony Hawk's Pro Skater, Red Faction и так далее. Как говориться, старый конь борозды не портит, но сработает ли эта поговорка теперь? Лично меня такой подход совершенно не пугает. А поскольку графика, выдаваемая N-Gage, по многим параметрам сильно напоминает мне Sega Saturn (одного из бывших конкурентов PlayStation), очень хочется наедяться, что знаменитая компания не остановится на Sonic'е и Sega Rally. Такие шедевры, как Panzer Dragoon (shooter), Nights (action), Shining Force (RPG), Dragon Force (strategy/RPG), VF 2 (fighting) пришлись бы очень кстати. По крайней мере, тогда в моем выборе можно было бы не сомневаться.

Пока же мы имеем около полутора десятков нашумевших по всему миру проектов и примерно пять находящихся в разработке (из объявленных). Наличие очень неплохой трехмерной картинки дает N-Gage еще одно преимущество перед GBA SP. Все же полноценный, ничуть не тормозящий THPS, гораздо привлекательнее своего, пусть и крутого, но спрайтового собрата. Так и хочется сдуть пыль с плейстейшновской версии игры и сравнить. Почему-то мне кажется, что различия будут минимальными.

Правда, остается еще один важный нюанс – цена. $50 за римейки (пусть и хитовых игр) не каждый поспешит выложить. Этот вопрос я оставлю без комментариев, так как сам считаю, что стоимость в $20-30 была бы более приемлемой. С другой стороны, картриджи к тому же GBA стоят не дешевле, а кроме того у N-Gage есть еще одна лазейка – в Интернете вполне можно найти с десяток приличных игрушек совершенно бесплатно или за какие-нибудь $8-10. Напомню, что в комплекте с консолью уже идут две бесплатные игры – Ro Snowboarding и Space Impact.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

И что же мы получили? Nokia предлагает нам многофункциональное портативное устройство с процессором, позволяющим на приемлемом качестве реализовать трехмерные игры уровня первой PlayStation. При этом оно еще обладает и весьма перспективными многопользовательскими возможностями. Однако набор игр к нему пока еще невелик. И я прекрасно понимаю настроения большей части игровой общественности нашей страны – отдать $400 за приставку – такого не было даже с PS2. Действительно, до скорого выхода PSX малютка N-Gage останется самой дорогой игровой системой. Но давайте посмотрим на это с другой стороны. Вспомните, что это не только игровая приставка. Ведь навороченный мобильный телефон, лишь самую малость не доросший до настоящего смартфона, FM-радио и MP3-плеер никуда не делись. А подобные устройства и без игровых возможностей стоят едва ли не дороже. Так что цена вполне соответствует предлагаемым возможностям, не стоит закрывать на них глаза и сравнивать N-Gage с GBA. ■



СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА
Особенности игры:
6 пилотируемых вертолетов: AH-64A "Апач", RAH-66 "Команч", PAH-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
более 15 параметров системы настроек реалистичности игры;
в качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
десятки видеороликов на движке игры;
сетевая игра до 16 игроков: deathmatch и командные сценарии;
возможность подключения собственных скинов для вертолета.
УДАРНАЯ СИЛА
Информационная поддержка
CAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ
Бука
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 788 80 81, e-mail: buka@buka.ru

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



UFO: Aftermath
стр. 66

Кто не знает это знаменитое сочетание из трех букв?! Раньше в это играли целыми семьями, на долгие часы приникая к тринадцатидюймовым мониторам. Теперь игра вернулась к нам в новом обличье, став еще увлекательнее. Встречайте старого знакомца!

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

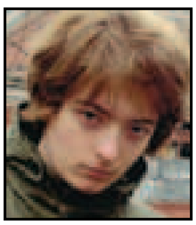
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Алекс Глаголев
Главный редактор



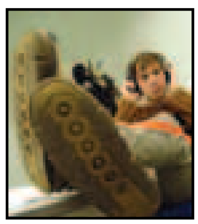
Жду появления в печати своей книги – «Три дня и три ночи» (выйдет в свет чуть позже этого номера). Наконец-то, дорогие читатели, вы узнаете всю правду о компьютерных играх! И кое-чем еще (если вам уже исполнилось 16).

Валерий «А.Купер» Корнеев
Редактор



Мою «хрущевку» сломали. В новом доме нет телефона, интернета и телевизора. Новый дом, по столичным меркам, у черта на рогах – в Капотне. Я не хочу жить в новом доме. Поеду на аниме-фестиваль в Питер, там хотя бы весело.

Алик Вайнер
Арт-директор



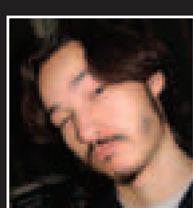
Пользуясь случаем, хочу передать привет : «Привет, Страна!» Сегодня у меня дома начал прыгать монитор, стало очень неудобно играть в игры. Буду смотреть телевизор... или на худой конец, куплю газету и почитаю...

Анатолий Норенко
Укурок



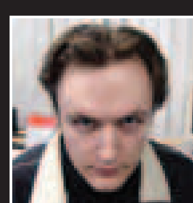
Событие ушедшей недели – познакомился с очаровательной Нэко Шредингер из небезызвестной арт-группы LAMP. Очарован. Более того, сражен наповал. Искренне завидую Куперу. По вполне понятным причинам.

Юрий Воронов
Редактор дисков



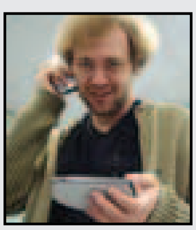
Смотрел фильм Max Payne 2... подождите, там же был я в главной роли, или не я, или это была игра... память отрывочна, похоже, пуля в моей голове все еще мешает воспоминаниям пробиваться в реальность.

Петр Головин
Обозреватель



Про игры ничего говорить не буду, тем более что впечатлений от последних релизов не очень-то и много. От Max Payne 2 не получил того, что ожидал, хотя поиграл с удовольствием. И на том спасибо.

Михаил Разумкин
Бильд-редактор



Не могу я понять этой всеобщей ненависти к N-Gage. Хороший аппарат. Вышел из дома – слушай радио, добрался до метро – взялся за игры, MP3 или текст какой почитал, поднялся на поверхность – позвонил, и опять музыка. Красота!

Сергей Лянге
Отец



Ожидая выхода Half-Life 2, прошел HL и дополнения. На последней миссии Blue Shift узнаю: игру отложили – пираты... Врут. Никакой игры и в помине нет. Есть набор из нескольких локаций для прикорма журналистов. Ненавижу...

Леонид Андруцкий
Дизайнер



Грядет суровый ледниковый период. Готовьте шапки и теплые кальсоны. А сыграл бы я сейчас с парой девушек в пляжный волейбол на Гавайях. Но труба глаголет, и впереди маячат только номера, номера, номера...

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.



Powered by smXit

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 78000	Take On Me	AHA	SI 78013	Whenever, Wherever	Shakira
SI 78003	Теперь я Чебурашка		SI 78014	People Are Strange	The Doors
SI 78004	Livin It Up	Ja Rule	SI 78015	Barbie Girl	Aqua
SI 78006	Freek	George Micheal	SI 78016	Rollin	Limp Bizkit
SI 78007	Killing me softly	Fugees	SI 78017	Ex-Girlfriend	No Doubt
SI 78008	Love Foolosophy	Jamiroquai	SI 78018	Don't Speak	No Doubt
SI 78009	Men in black	Will Smith	SI 78019	Livin La Vida Loca	Ricky Martin
SI 78010	You give me something	Jamiroquai	SI 78020	Полковник	Би-2
SI 78011	Misunderstood	Bon Jovi	SI 78021	Мое сердце	Сплин
SI 78012	In Your Eyes	Kylie	SI 78022	Right here right now	Fatboy slim
SI 78023	Серебро	Би-2			

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77017		SI 77038		SI 77077
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 74048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092	NEW	SI 77084
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061	NEW	SI 77083
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081		
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082		

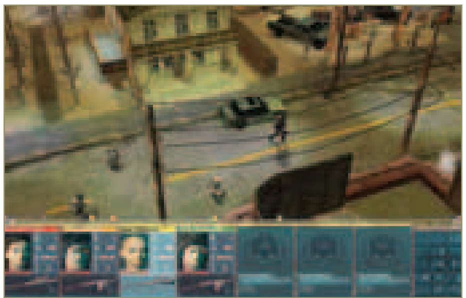
Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

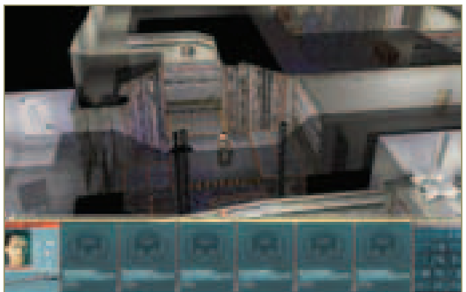
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cenega ■ РАЗРАБОТЧИК: Altar Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://www.ufo-aftermath.com



Бой на улицах города. А два моих бойца бегают с непокрытыми головами.



До вражеской базы доковылял всего один боец. Вот будет сюрприз для алиенов!



Яйцеголовые готовы что-то исследовать. Как в первых двух частях – они недосягаемы для пришельцев.

ВЕРДИКТ

ОНИ УЖЕ ЗДЕСЬ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Волнующие минуты ностальгии, новые элементы геймплея, добавляющие в старый, как мир, X-com свежие идеи и находки.

МИНУСЫ

Мелкий шрифт текста даже при низком разрешении читать невозможно. Все в мрачных тонах. Сложно привыкнуть к управлению.

Традиции на месте. Земля на месте. Пришельцы никуда не делись. Что еще нужно, чтобы спокойно встретить старость?



Крадемся, чтобы не спугнуть качественный экземпляр.

ПОЧТИ, КАК

X-com: Apocalypse



ТОЧНО ЛУЧШЕ

X-com: Interceptor



ИГРА ОПРАВДАЛАСЬ ЗА БОГОМЕРЗКОГО ОТСТУПНИКА INTERCEPTOR.

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

UFO: AFTERMATH

ПРИДИТЕ И ПРАВЬТЕ НАМИ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Люди! Сдергивая защитный целлофан с диска с тремя магическими буквами UFO, только что купленного на «Кузнецком» вместе со сборником файтингов «Серпом по яйцам» и набором модов для C-S, откройте, наконец, свое сердце для чуда! У нас никто не ценит доступность игр верхнего порядка. Все с такой же кислой миной покупатели набивают авоськи играми-легендами (благо 80 целковых – не деньги) и так же легко с ними расстаются, не разобравшись в игропроцессе. Не понравилась с первого раза – долой. Братцы, я убежден: ИМЯ должно стоить дорого. Чтобы видели за версту, кто перед тобой. Чтобы хоть так у нашего населения выработался пиетет, блин, к именитым произведениям.

Ну неужели за все эти годы мы вас не научили, что есть хорошо, а что есть плохо? Почему так сложно идентифицировать UFO: Aftermath, как представителя высшего класса, пусть она и запрятана в ряд с «Халком» и очередной супер мега культовой RPG «Магии ремесло». Я был шокирован, наблюдая сомнения (!) у человека при покупке UFO: Aftermath. Разглядывания скриншотов и расспросы продавца (что это за @#$%?) унижают всю серию UFO, как вы этого не понимаете?! Один мой знакомый (игровой журналист, естественно) рванул в ночь за вожделенным диском, только узнав о его существовании. Какие могут быть сомнения, какие могут быть вопросы? Только не надо рассказов,что вы следили за проектом и вас смущала малоизвестная команда, и отсутствие логотипа Microprose и... Если зажравшихся игровых журиков ничего не смущало и мы брали свои версии не задумываясь, отдавая честь X-com, UFO и Microprose... Должны, должны существовать игры, которые нужно брать не раздумывая. Иначе, зачем все это нужно?

ПРИШЕЛЬЦЫ СЪЕЛИ БАБУШКУ И УКРАЛИ ЕЕ ПЕНСИЮ

Человечество бесконечно одиноко. Наш земной фольклор об этом однозначно свидетельствует. Широкоэкранные войны с инопланетянами – это что? Это наша тоска по братьям по разуму: таким же подлым и воинственным. Причем мирного сосуществования никто не желает, как и пощады. Фильмов, где пришельцев потрошат на порядок больше, чем примирительных и созидательных кинолент. Настроение Земли очевидно – мы порядком сами себе надоели, чувствуем себя отвратительно и потихоньку мечтаем отвернуть голову какой-нибудь высоколобой цивилизации. Нет, мы, конечно, поддадимся поначалу, пусть полпланеты захватят (а то вдруг улетят!). Пусть себя хозяевами почувствуют, а

БЕЗУПРЕЧНАЯ АНКЕТА

КАК ЭТО ДЕЛАЛОСЬ В ЧЕХИИ

Главное условие, которое необходимо принять: UFO – это не проходной проект, вроде тех, которыми вы питались последние годы. У вас в руках проект, чьи отцы и деды (X-com 1,2 и X-com: Apocalypse) наводили шороху на все обитаемые континенты Земли. А наследственность, черт подери, не пропить. И пусть работа с самого начала не задалась, проект успел сменить несколько названий, а команда разработчиков – издателей. В итоге все вышло под покровительством мало кому известной Cenega. А разработчики – те вообще оказались чешскими пареньками, чьи отцы состояли в компартии Чехословакии и мечтали о светлом будущем своих детей. И оно в какой-то мере наступило. Не будем загибать пальцы и считать успешные разработки этого бывшего советского сателлита.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

НАТУРАЛЬНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Завоеванная Земля – это исчезновение правительств, финансирования и денег, как предмета обмена. На базе в достаточном количестве есть только гранаты, шотганы и каски. Все вооружение приодется добывать в бою. На первых порах. Но сколько продлится эти «пора» зависит только от игрока. Мутанты ходят с первоклассными винтовками, калашами и бластерами. Мой совет – рассовывайте по карманам как можно больше гранат и в бой. Только кидайте их не кнопкой throw, а attack. И все у вас получится.

потом мы такую реконкисту закатим, мало не покажется. Зато легенд и эпоса – на тысячу лет вперед. Потом жахнем по дому врага всем ядерным потенциалом Земли и заживем мирно и дружно. По-моему – это наше будущее. Еще десяток другой на старушке Земле и мы перегрызмся окончательно. Дайте нам пришельцев!

Зов всех людей планеты воплощается в мифах и сказках об НЛО, в заголовках газет, в постоянной отправке в космос сигналов, в продукции Голливуда и в комп. играх. Не каждая Galaza претендует на выбор редакции в категории «пришельцы и мы». Хороших игр мало. Преступно мало. Симулятор войны с галактической интервенцией X-com стал фаворитом на веки вечные. Потому что отвечал нашим чаяниям: мы не одиноки во вселенной, но мы победим. И делал это в превосходной форме тактической пошаговой стратегии. Лучшего способа бороться с инопланетной дрянью мы не придумали.

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

Проклятущим диаволам с других планет все-таки это удалось. Земля захвачена. Отряды сопротивления по выбору игрока базируются в Северной Америке, Европе или Азии. На экране – панорама пленной планеты. Сердцу тревожно в груди. Уже и не мечтали узреть этот вид из космоса, ставший символом первого X-com. Это интернациональный символ. Нарисуйте шар, схематично отметьте на нем континенты, поставьте точки – базы и покажите первому иностранцу со словами: «Икс-ком!». Вы подружитесь. А тем временем вид на Землю божественный – так, возможно, на нее смотрел Господь после сотворения. Так или иначе, сейчас он ее оставил. Вся ответственность за спасение людской цивилизации лежит на группе смертных, коекак выживших после вторжения. Они не знают ни причины произошедшего, ни сущности врага, ни где взять свежий номер «Страны Игр». Исследовать придется все – даже историю захвата Земли. За то у них есть шотганы и Хорнеты-18, а это уже кое-что.

В начале у игрока есть две базы – два очага сопротивления. Народ не то чтобы спешит записываться в ряды армии освобождения. Доверие человечества нужно заслужить. Смешно, но война за независимость начнется с операции с участием не больше двух бойцов. А больше и нет. Территория вокруг баз – враждебная и отравленная. Пришельцы при завоевании хорошенько полили планету органической гадостью, что и привело к массовым жертвам в первые часы войны. Оставленные города заселились отвратительными созданиями – некогда людьми. Они и статут первыми противниками. Не обольщайтесь, отправляя их пачками в ад – это не пришельцы. Это переделанные бывшие соплеменники. Расходный материал. А вот первую встречу с завоевателями вы запомните. Победа и пленение гадов принесут радости на неделю. Еще бы! Неважно, что индейцы захватили корабль испанской флотилии.

Две базы – маловато, несмотря, на то что они контролируют территорию размером с две Франции. Рано или поздно, зависит от действий игрока, сопредельная территория окажется доступной для присоединения. Главное – не упустить момент. А это легче легкого. Миссии появляются на теле Земли с периодичностью звонков от организаций опроса общественного мнения. Ни минуты покоя. То там, то здесь загораются символы происшествий и по большому счету в каждый сектор неплохо бы отправить ребят, но... Проклятие, мои парни, только что с задания. Часть в лазарете, часть в тренировочном комплексе. Не могу дать людей! В таких случаях миссию можно делегировать – поручить выполнить кому-то еще. Есть вероятность, что те самые «кто-то еще» успешно справятся. Но захват территории – прерогатива игрока. Никаких сачков! Миссии, с которыми придется столкнуться игроку на начальных этапах, делятся на несколько категорий. Частое задание – убей их всех. На пример, уродцы активизировались

http://www.ufo-aftermath.com



Перевернутый транспорт не наша заслуга. Все уже раскурочено до нас.



Мой спецназ приодет с иголочки и вооружен по моде.



Разве это не X-com? Родная планета, родной интерфейс. А надпись про рекрута недвусмысленно сообщает о пополнении отряда.

КТО ТАКИЕ?

ЧЕХИ НАС ВСЕ-ТАКИ НЕ ЛЮБЯТ

Что вы слышали об Altar Interactive? А мы сами знаем немного. Наше досье выдает следующую информацию: 1997 год. Игра Fish Fillets. Простенькая головоломка. Затем проект посерьезней Original War – злобные русские в RTS формате сражаются с американцами. Ну и гранд финал – UFO:Aftermath!

и решили атаковать подконтрольную территорию. Игнорирование таких сигналов может привести к потере базы. Другой вариант – кошмарики геноцидят людей где-то в отдаленной местности. Цель та же – вынести уродов. Победа приносит (помимо трофеев) возможность появления здесь миссии по присоединению территории. Иногда очкарики (отдел исследований) делают заказ на поимку определенного мутанта. Странный они народ, после каждой миссии подопытного материала привозится вагон. А им все мало. Сбитый пилот Хорнета требует помощи – еще один вид миссии. Своих ребят я не бросаю и как бы загружен не был, отправляюсь выручать летчика. Подбитый НЛО (долго же я за ним охотился!) – следующий вариант задания. Хозяева тарелки – взаправдашние инопланетяне (алиены, агрессоры, душегубы). Брать живыми или мертвыми. Даже самый мизерный НЛО содержит в себе кучу ценнейших артефактов. Поэтому первая сбитая тарелка – серьезный шаг к победе. Первейшим по важности сигналом служит сообщение, что та или иная часть Земли готова нам отдаться. Не просто так, конечно. Повоевать там придется лично. И на поверхности, и в коридорах базы, которая в случае успеха присоединится к союзу.

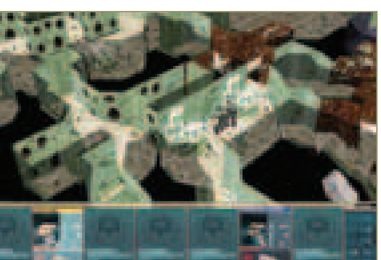
МРАЗЬ АТАКУЕТ

Всех знакомых с системой боя первых трех X-com справедливо волнует вопрос: «Мы тут слышали про реал-тайм. Это правда?». Нет. Да. Почти. Можно извернуться и заявить, что перед вами не X-com. И это будет чистая правда. Но я склонен видеть в UFO полноправного наследника, а не бастарда, поэтому поговорим об этом. Глобальная карта – сделана вообще как в старые-добрые. Несколько видов баз, да зависимость от притока людей – вот основные различия. А все остальное взято из нашего прошлого. Вплоть до таймера, тарелок-точек и воздушных боев (немного приукрашенных). Бои на местности же претерпели существенные изменения. Блуждать по зданиям больше не придется. Ликовать или негодовать? С одной стороны, пропал синдром последнего алиена. Когда один мелкий засранец мог сдерживать продвижение игрока на час, а то и более, просто заныкавшись где-нибудь на чердаке. В UFO им не так-то легко спрятаться, вдобавок не все миссии подразумевают тотальное уничтожение живой силы. И это плюс! С другой – у всех перед глазами Silent Storm. Когда никто не знал, выйдет ли UFO, игру от «Нивала» возносили, как продолжателя дела X-com. И вот настоящий наследник выискался, и что мы видим – отсталый движок? Который только и позволяет масштабировать? Зато есть повод радоваться у обладателей средненьких машин. Действительно – народная игра. Пошаговый режим совсем мутировал и перестал походить на предыдущие варианты. Он не совсем из Jagged Alliance, но скорее оттуда, чем из X-com. Система боя в UFO позволяет записывать целые программы в режиме паузы: идешь сначала сюда, здесь стреляешь, потом отходишь назад. Пауза отжимается и действие происходит. Но обычно этим не пользуются. Привычный пошаговый режим (один ход – одно действие) пока наиболее предпочтителен. И лишь изредка, на безопасных участках, игроки не жмут на паузу, предпочитая реал-тайм (или иногда двойную скорость). Игра стопится очень часто и, хотя здесь нет action points, назвать режим чистым реал-таймом нельзя. Боец выполнил данное ему задание (пройти из пункта А в пункт Б) – игра тут же вешается на паузу, а воин рапортует о выполнении приказа и ждет следующих. Привыкните. Вон третий X-com не сразу признали. Всех раздражал, а теперь входит в Зал Славы. Четвертый ждет похожая судьба. Он уже вызвал бурю эмоций, споров и разногласий. Решайте судьбу UFO, она в ваших руках. Только не надо стоять в сторонке, ладно? ■

ТРЕТИЙ X-COM

НЕ ТАКОЙ КАК ВСЕ

Как тяжело было X-com за номером три. Трудно быть другим. До сих пор у некоторых есть неприязнь к уже признанной игре!
Я обращаюсь к ним! Ты, да ты… ты громил заводы Марсека, гоняясь за антропоидами между станков? Выставлял он тебе астрономический счет за причиненный ущерб? Ссорился, поднимал цены на свои товары? А сумасбродный Культ Сириуса, который никогда не давал скучать? А пипетки полицейские, пытающиеся завалить здоровенную лепеху НЛО, что чинно плывет над мегаполисом, не обращая внимания на их возню? А первый добытый вирус С? А первый поход к НИМ в измерение? Третий X-com нельзя не любить!!!



Гостим у пришельцев. Хозяева не очень-то рады…


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Карлик Нос
ФИРМА «1С»
MELNITSA
K-D LAB
© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 СТУДИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА». © 2003 К-Д ЛАБ. © 2003 ЗАО «1С».
Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV
■ РАЗРАБОТЧИК: Related Designs ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 667 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (16 Мбайт)

http://www.nomans-land.de/

ВЕРДИКТ

КАК У ВСЕХ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оригинальная тематика, шесть враждующих сторон, несколько удачных находок в геймплее.

МИНУСЫ

Посредственная графика, неоптимизированный движок, ужасная анимация и отсутствие формаций.

Одна из тех трехмерных RTS, на фоне которых возвышаются Age of Mythology и Warcraft III.



Ночь. Выстрелы. Зима. Индейцы.

NO MAN'S LAND

ОТВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Вышедшая больше двух месяцев назад демо-версия No Man's Land не произвела на нас особенного впечатления. Как это – трехмерная RTS о «завоевании Америки», да без формаций, когда в каждой уважающей себя игре победа уже давно куется именно благодаря их грамотному использованию? Релиз рассеял все сомнения – построения действительно обнаружить не удается. Давить?

По одежке, разумеется, не судят, поэтому притворимся, что Age of Mythology мы никогда не видели. Отсутствие формаций тащит за собой в игру целый хвост недостатков и неудобств. В рядах армии царит вечный разброд и шатания, и никакие попытки игрока навести какой-либо порядок к успеху не приводят. Допустим, мы проявили тактический гений и подобрали группу из грамотно поддерживающих друг друга юнитов. Стоит куда-нибудь их отправить и – начинается! Кавалерия устремляется вперед, за ней тянутся лучники с пехотой, артиллерия отстает, отряд растягивается в колонну по два, а по прибытии в указанную точку сбивается в геометрически правильный круг. Завидев врага, пехота радостно бросается в гущу событий, конница противника тем временем галантно заходит сбоку, стрелки (автоматически!) начинают отступать – и уже через минуту вам придется собирать атакующих по всей карте.

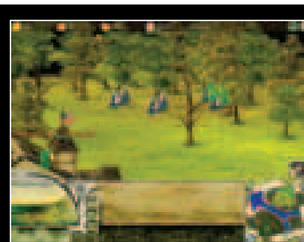
Разработчики, видимо, и сами заметили, что со сражениями у них не ладится. Поэтому корабли, например, научились... поворачиваться вокруг своей оси. Судно обнаруживает противника, останавливается, спокойно разворачивается и открывает огонь. Ладно, люди - но когда пушка о двух колесах без видимых затруднений поворачивается на одном месте, это смотрится как-то некультурно. Анимация вообще страдает – ни один из юнитов и не думает бегать. В горячке боя посылаешь солдат на передовую, на счету – каждая секунда, а они все равно идут исключительно шагом. Хочется кричать, да только без толку – лошади, и те никогда не переходят на галоп.

Этих недостатков достаточно, чтобы No Man's Land уже не рассматривалась как серьезная многопользовательская игра. В спокойной обстановке кампании в игре можно усмотреть некоторые достоинства. Движок пусть и не особенно хорош, не балует красивыми отражениями и реалистичным освещением, но и не из рук вон плох – камера честно вращается, птички поют, рыбки – молчат, а деревья едва заметно колы-

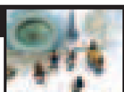
ШОВИНИЗМ НЕ ПРОЙДЕТ!

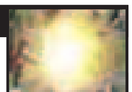
ДОЛЖНЫ ЛИ ВСЕ КРЕСТЬЯНЕ БЫТЬ ОДНОГО ПОЛА?

Решив сригинальничать, разработчики начали дифференцировать крестьян по половому признаку. Мужчины стоят в полтора раза дороже, но зато обладают более высоким количеством хитов и могут брать в руки оружие, превращаясь в жалкое подобие самого слабого юнита. Такое сомнительное достоинство при столь значительной разнице в цене приводит к тому, что на лесоповале работают одни, простите, бабы. А как же пресловутое равенство полов?

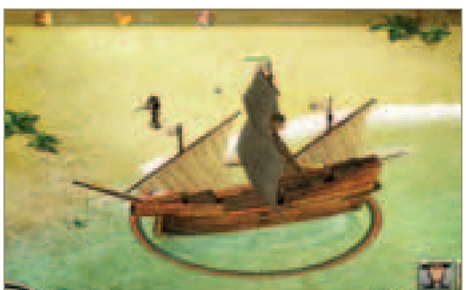


ХУЖЕ, ЧЕМ	МЕНЬШЕ, ЧЕМ
Age of Mythology	Rise of Nations





ИГРА НЕ СОСТАВИТ КОНКУРЕНЦИИ НИ ОДНОМУ ИЗВЕСТНОМУ ПРЕДСТАВИТЕЛЮ ЖАНРА.



Из-за несоответствия масштабов парусники смотрятся, как детские игрушки.



Охотник за головами медленно подходит к герою и убивает его кухонным ножом.

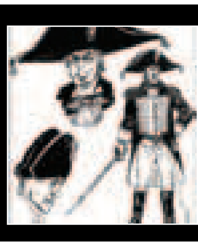


Фотоколлаж «индейцы ждут прибытия поезда». Особо умного краснокожего, стоящего на путях, скотосбрасыватель элегантно сдвинет с дороги, не причинив ни малейшего вреда.

ТИХИЕ РАДОСТИ ВТОРОГО ДИСКА

КАЖЕТСЯ, ЭТО СТАНОВИТСЯ ХОРОШЕЙ ТРАДИЦИЕЙ

Как и в дополнениях к Disciples II, на втором диске расположена приличных размеров галерея. Там обнаружилось приличное количество арта, скриншоты из игры в непонятном формате, панорамные шоты, трейлеры, несколько забавных картинок и даже раздел «Making of». Но, скажите, разве это может хоть как-то сравниться с бесподобным артом из Disciples II? И где обещанные «две играбельные демо-версии других проектов от CDV»?



шутся на ветру. Не сложилось с моделями – солдаты из той же Age of Mythology выглядят значительно лучше. Рельеф местности никак не влияет на радиус обзора ваших подопечных, они спокойно могут видеть все, что происходит за приличной высоты холмом. Очень приятна добавляющая атмосферы музыка и так же неприятна озвучка. Героям в заставках не веришь, избыточный пафос, изливающийся из их уст, только портит впечатление. Юниты звучат получше, но в десятый раз слышать вместо родного и близкого «вотизить?» идиотский напев «аллилуйя!» противно, а непонятные реплики индейцев откровенно раздражают. Теперь если уж любить No Man's Land, то только за охапку удачных находок, расширяющих, как говорится, наше понимание жанра.

Очень удачно в тематику игры вписываются паровозы, по сути дела – те же транспорты, с той лишь разницей, что передвигаться они могут только по рельсам. Поезд можно отослать за пределы карты, и тогда через некоторое время он вернется с подкреплением. В специальных режимах сетевой игры можно соревноваться с противником в скорости постройки путей или умении мешать строить железные дороги.

В боевых действиях принимают участие и так называемые «элитные юниты», по сути дела – воспроизводимые герои с завидным количеством здоровья. Противодействовать им можно методом битья по голове, а можно нанять специального охотника за головами. Здоровья у него в пять раз больше, но управлять таким монстром игроку не дают. Вы лишь однажды указываете жертву, после чего охотник медленно идет к ней через леса и долы и убивает несчастного одним ударом ножа. Такая уязвимость элитных юнитов делает их практически бесполезными, и весь геймплей опять-таки сводится к классической формуле «кто быстрее произведет больше самых сильных юнитов».

Всего в игре шесть «рас» – два вида индейцев, испанцы, англичане, патриоты и поселенцы. Все они более-менее реалистичны, и поэтому не особенно сильно отличаются друг от друга. Наибольшие различия проявляются именно в возможностях элитных юнитов. Последних по несколько штук на расу, что создает огромное количество разных стратегий и контрстратегий. Откровенно жаль, что в бою все равно победу решает именно количество юнитов, эффективно управлять которыми невероятно трудно.

Лучше всего игру описывает комментарий к оценке с нашей новой странички «Слово команды», куда я, пользуясь случаем, рекомендую вам почаще заглядывать. «Рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет». Вроде все при ней – но не оно. Когда в конкурентах ходят такие зубры, как Warcraft III и Age of Mythology, подобным проектам лучше на их пути не попадаться. ■

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...

Между тем, на официальном форуме игры идет горячее обсуждение ее названия. Дело в том, что термин «no man's land» появился еще во время первой мировой войны и обозначал он тогда «открытую, простреливаемую зону между окопами», в расширенном смысле – неприятное место, из которого трудно уйти невредимым. Из-за такого конфуза во многих англоговорящих странах появляется заблуждение, что игра посвящена тематике первой мировой. CDV никогда не славилась умением грамотно переводить на английский, а разработчики, видимо, хотели подчеркнуть, что Америка тогда еще никому не принадлежала. Индейцы не в счет?



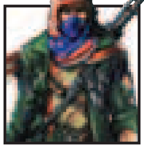


■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** TPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Io Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.freedom.ea.com/

ВЕРДИКТ

ПАТРИОТАМ НА ЗАМЕТКУ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

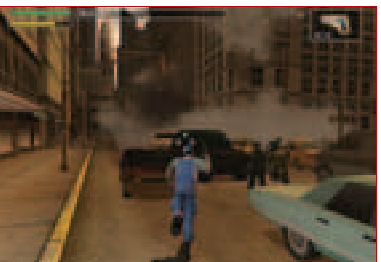
ПЛЮСЫ

Достоинства: Великолепная система искусственного интеллекта, многовариантность решения боевых задач.

МИНУСЫ

Недостатки: Однообразие миссий, недостаток детализации многих объектов, небольшая продолжительность игры.

Резюме: Шутер может быть либо тактическим, либо юмористическим, но и то и другое можно достойно сочетать.



Происходящее напоминает State of Emergency.

FREEDOM FIGHTERS

«МАЗА РАША» ПРОТИВ ВСЕХ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Солдат, люби Родину – мать твою! Услышав подобное напутствие от своих командиров, советские солдаты преисполнились патриотических чувств и перевыполнили план по Великой Отечественной, закончив ее досрочно и продемонстрировав всему миру безграничную военную мощь СССР. После такого ни о каком распаде Союза и речи быть не могло. Напротив. Оставались считанные годы до того, как каждая страна в мире лично познакомится с кузькиной матерью и узнает, где та имеет честь проживать... Поправьте меня, если я ошибаюсь, но, по-моему, даже здесь, на родине лаптей и белых медведей, мы не только привыкли к пародиям на тему «back in the USSR», но и всей своей загадочной русской душой полюбили их. А как можно их не любить, когда нас пародируют с таким старанием и порой даже – со знанием дела? Ну скажите, кто из вас не играл в Red Alert? А недавно вышедшую «Республику» тоже небось все прикупили? Так вот Freedom Fighters по части USSR-стеба даже круче вышеназванных творений. И даже если бы игра не была отличным командным шутером, ради одного только этого стеба на нее стоило бы обратить внимание.

СТЕБ НАД USSR

Для начала краткий курс альтернативной советской истории. В 1945 году Красная Армия под командованием товарища Сталина разрушила Берлин, что и ознаменовало конец Второй Мировой. В последующие годы влияние Советского Союза в Европе неизменно усиливалось. Со временем все европейские страны присоединились к коммунистическому блоку. Тогда взоры отцов наций обратились на загнивающий капиталистический Запад, символом которого по-прежнему оставались не рабочий и колхозница, а продажная девка империализма, известная туземцам как Статуя, с позволения сказать, Свободы. Не долго думая, Советский Союз разместил свои ядреные ракеты на Кубе (и плевал он на то, что США думают по этому поводу). Тем временем Южная Америка становилась все более красной, пока единственной страной в мире, не производящей алые знамена, не остались Соединенные Штаты. Советские лидеры заботятся даже о таких тугодумных народах, как американцы, которые вопреки очевидности не желали понять, что мировая революция уже свершилась. Чтобы продемонстрировать сие, на территорию США были введены войска, которым и было поручено установить коммунистический мир и процветание в этой стране. В общем, американцы давно разучивали бы «Союз нерушимый», если бы

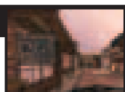
УВИДЕТЬ НЬЮ-ЙОРК И УМЕРЕТЬ

УМЕРЕТЬ КРАСИВО!

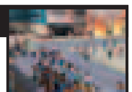
Анимация смерти в Freedom Fighters вызывает смешанные чувства. С одной стороны, физика падения бездыханного тела просчитывается совершенно честно, так что каждый солдат умирает по-своему. С другой – позы, в которых остаются лежать вояки, у обычного человека могут вызвать улыбку, а патологоанатома – привести в ужас. Однако это первая игра на моей памяти, где мертвые солдаты НИКОГДА не застревают в стенах, лестницах, мебели и т.д., а честно падают на или около них.



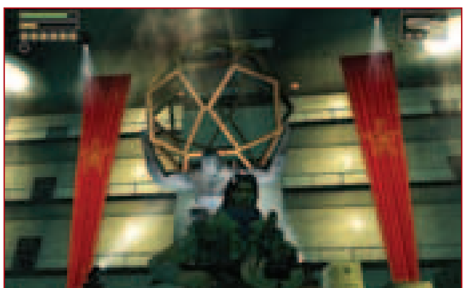
НЕ ТАК ВЕСЕЛО, КАК No One Lives Forever 2



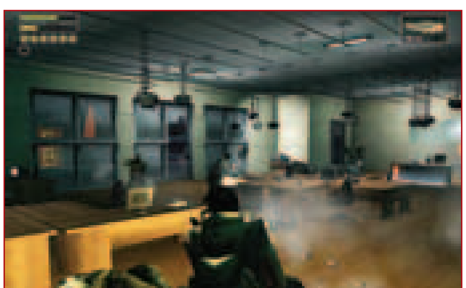
ДЕСТРУКТИВНЕЕ, ЧЕМ State of Emergency



ЯРКО, ДИНАМИЧНО, АГРЕССИВНО – ВСЕМ ИГРА УДАЛАСЬ!



Разработчики не зря изучали советскую историю: символика в игре очень правдоподобная.



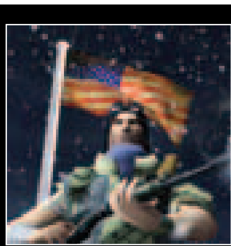
Американские повстанцы возвращают свободу слова в «покрасневшую» телестудию.



«Дети, сегодня мы поговорим о демократических ценностях. Сидеть смирно. Отвечать – когда спрошу. Ко мне обращаться «товарищ главный демократ». Кто без спроса пикнет – пристрелю! Вопросы есть?»

ЗВЕЗДНО-ПОЛОСАТЫЙ ФАРЕВА

КАЖДОМУ ФРИДОМ ФАЙТЕРУ ПО АМЕРИКАНСКОМУ ФЛАГУ



В игре настоящий культ американского флага. Однако странно вовсе не это. Странно, что раньше такого культа нигде не было, учитывая, как американцы относятся к главному символу своей страны. Поэтому успех Freedom Fighters в США обеспечен наверняка, ведь герой поднимает звездно-полосатый стяг в конце каждой миссии. Никакого особого акцента на этом не делается, но получается все равно торжественно.

Красная армия не напоролась на водопроводчика Криса Стоуна (проходящего под агентурным псевдонимом Выкусика Нинтендо). Когда его попытались арестовать, он перестрелял всех красноармейцев и отправился освобождать Нью-Йорк (а потом и всю страну) от roosskies (именно так наших соотечественников называют в игре). Больше всего меня поразило то, что разработчики не поленились и нашли-таки в стране гамбургеров актеров, говорящих по-русски без акцента. Конечно, в пылу сражения нередко слышишь что-нибудь в духе «атАкуем противенника», но после этого обычно следует ласкающее слух «смерть крысам!», сказанное на чистейшем русском языке.

Еще забавнее смотрятся выпуски новостей с товарищем Татьяной Кемпински. Эта простая русская информ-баба искренне не понимает, почему американцы до сих пор не ходят строем и не желают оказывать содействие оккупантам в... оккупации США. Постоянный герой выпусков новостей – генерал Татарин. Этот ответственный за Нью-Йорк товарищ всей душой выступает за мир во всем мире, а потому обещает облагодетельствовать любого, кто принесет ему голову главаря повстанцев, фаршированную яблоками и посыпанную зеленью.

С такой любовью неосоветское общество еще не рисовал никто. При этом стеб получается весьма специфический. Игра-то, в общем, местами серьезная. Даже с намеками на трагизм. Но когда после «трагической» заставки из-за угла выбегает толпа красноармейцев в ушанках, вся серьезность куда-то улетучивается. А вот удивления, что на советских солдатах нет лаптей, даже и не возникает. Разработчики явно разобрались в истории СССР, а потому знают, что лапти являются сверхсекретной военной разработкой, поэтому простым солдатам их выдавать не могли...

ROOSSKIES GO HOME!

По большому счету, Freedom Fighters – дуболомный спинномозговой шутер. То есть как взял автомат в руки, как зажал кнопку стрельбы, так, не отпуская ее, и прошел всю игру. Но это только по большому счету. У нас же с Freedom Fighters счеты совсем другие.

Игра линейна, но определенную свободу действий нам все-таки дают. Ситуация следующая: Нью-Йорк осажден советскими войсками. Крису Стоуну вместе с небольшой группой бойцов-повстанцев надо прогнать неприятеля из города и вернуть на улицы хоть какой-нибудь мир и спокойствие. Война



«Служу… этому… как его?.. А, нет, подожди, я же служу не ему, а совсем другому! Ну, в общем, God bless America!»

http://www.freedom.ea.com/

БЕЗ МАТА

В Freedom Fighters есть два момента, не позволяющих полностью поверить в реальность происходящего. Во-первых, наши не пьют водку. Даже не говорят и не думают о ней. Во-вторых, в бою солдаты не матерятся. Это наши-то солдаты!.. Вообще, странно, если вспомнить Hitman 2 от той же Io Interactive, где русский мат был в чести и почете. Едва ли не первая заставка началась с очень неожиданного слова, которое редакторы все равно не позволят мне здесь привести, но которое заставило полюбить игру многих наших соотечественников. Еще забавнее, что в Hitman были титры, переводившие все непотребство на удобоваримый английский язык. В Freedom Fighters нет ни непотребства, ни титров. А страдает в итоге реализм.



Красные флаги в Нью-Йорке… это просто надо

ведется исключительно партизанская. Каждый раз, приходя на базу, мы получаем несколько заданий. Свобода действий ограничивается тем, что мы вольны выбирать, в каком порядке и в каком объеме выполнять эти задания. Основная цель любой миссии – поднять здвездно-полосатый флаг на каком-либо вражеском объекте. Все остальные задачи – побочные, их можно и не выполнять. Но только без этого играть неинтересно, да и сложно. Ну, скажем, велят нам незаметно проникнуть в док. А там прожектора освещают всю территорию. Тогда лучше сначала наведаться на электростанцию, подающую энергию в док. Но там нас поджидают боевые вертолеты. И все бы ничего, да жужжат они очень назойливо, отвлекают от патриотических мыслей. Приходится переться на авиабазу и взрывать ее к чертям собачьим. Потом – на электростанцию, а потом уже – в док. Хотя никто не заставляет выполнять миссии именно в таком порядке.

В Freedom Fighters всегда есть как минимум два способа решить одну и ту же проблему: «простой» и «как пойдет». На это довольно прозрачно намекает архитектура уровней. Разработчики решили не идти самым сложным путем и не стали делать настоящий Нью-Йорк, поэтому полной свободы передвижения у нас нет. Но если красноармейцы организовали оборонный пункт на перекрестке, то мы как минимум можем решить, с какой стороны к ним лучше подобраться. Хотя зачастую выясняется, что можно подняться на пустующий этаж одного из близлежащих домов и перестрелять красных сволочей оттуда. К сожалению, даже подобная нелинейность уровней не мешает боям со временем надоедать. Через пару часов игры можно с величайшей точностью предсказывать, где именно появится следующий вражеский отряд, где засядут снайперы и что именно нужно будет сделать, чтобы разогнать весь этот пионерский отряд за 18 с половиной секунд.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

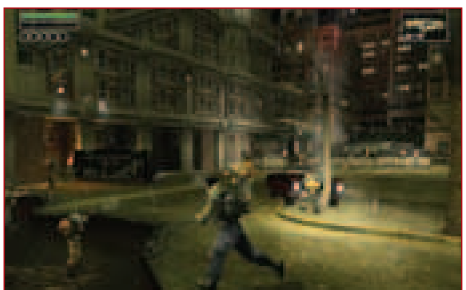
Крис Стоун – не просто ударный труженик капиталистического труда. За свою жизнь он прошел путь от простого водопроводчика до национального героя, имя которого будет знать каждый американский школьник. Когда Родина оказалась в опасности, он не дрогнул, а повел за собой людей – на борьбу с общим врагом. За время службы в рядах повстанцев его харизма разрослась до такой степени, что перестала влезать в двери. За каждое выполненное задание, а также за помощь раненым и обездоленным Крис получает определенное количество очков авторитета. Чем их больше, тем больше людей хотят сражаться под его командованием. Всего под его началом может быть до 12 бойцов. Если бы не они, игра лишилась бы значительной части своего очарования.

Солдаты Стоуна удивительно умны и сообразительны. Они отлично ориентируются на местности и прекрасно умеют вести боевые действия в городе. Работают четко и слаженно, не оставляя противнику никаких шансов. Если мы нападем на укрепленный оборонный пункт, три-четыре человека возьмут на себя вражеских пулеметчиков (как самых грозных противников), еще трое-четверо разберутся со снайперами и автоматчиками, остальные будут прикрывать тылы. Просто диву даешься, как грамотно наши бойцы выбирают цели и как умело ведут бой. Не то чтобы у Криса вообще не оставалось работы, однако нечасто можно видеть, чтобы напарники оказывали столь серьезную поддержку. Особенно если учесть, что мы практически ими и не управляем. Приказы Стоуна носят самый общий характер: прикрывать, атаковать, охранять. Как именно это делать, решает сам боец.

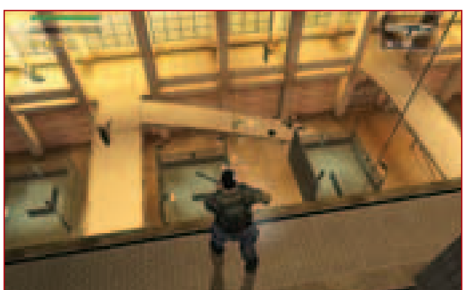
ТАНКИ В НЬЮ-ЙОРКЕ

Одна из главных задач разработчиков заключалась в том, чтобы создать красивый полуразрушенный Нью-Йорк, да такой, чтобы все поверили, что играют в войнушку в настоящем городе, находящемся на осадном положении. В целом ребята из Io Interactive со своей задачей справились. Город действительно большой и полуразрушенный: кругом танки, взорванные здания, брошенные машины и вообще масса всевозможных трехмерностей. При этом разработчики умудрились еще и живописные пейзажи в игру впихнуть. Заходящее солнце, золотые кроны деревьев, толпа хлопцев в ушанках, выбегающих из-за этих деревьев... Хотя не все трехмерности в игре вызывают такой восторг. Автомобили и многие здания своей угловатостью и несуразностью напоминают GTA III. Человечки тоже могли бы быть посимпатичнее, хотя анимированы буратины превосходно.

Сказать, что Freedom Fighters чуть-чуть не дотянула до шедевра не могу, потому что на новые идеи здесь нет и намека. Io Interactive делала отвязный шутер для русофобов, а также неортодоксальных русофилов. Она его сделала. Получилось весело и качественно. Все по уму, хотя и без изысков. Огорчает разве что слишком уж небольшая продолжительность игры. Без особых усилий Freedom Fighters можно пройти за день. ■



Каждую машину на улице можно взорвать. Неплохо, если поблизости окажутся враги.



Враги в игре не вездесущи. Нас замечают, только если мы привлекаем к себе внимание.



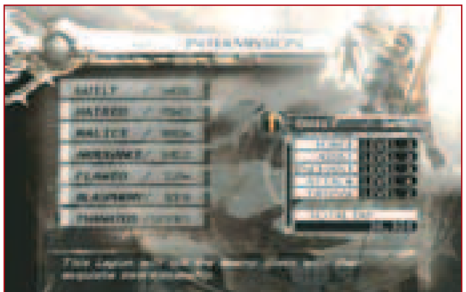
Вот уж чего никак нельзя было ожидать от иноземных разработчиков, так это такого внимания к истории отечественных агитационных плакатов!

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены

http://www.capcom.com/



Синими точками на радаре отмечены ваши демонические помощники.



«Легионы» носят имена семи библейских смертных грехов.



То, что выигрышно смотрится в статике, далеко не всегда так же впечатляет в динамике. Стены зала размножены по всему уровню, «легионы» мельтешат перед глазами… Босс? Да, босс уникален.

CHAOS LEGION

БЕССТЫДСТВО

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Поветрие изобретать для своих игр уникальные псевдожанры не обошло стороной ни Capcom с ее survival horror, ни Konami с tactical espionage action. Маркетинговая уловка, еще один способ возвысить проект над жанрово схожими играми конкурентов, быстро привела к возникновению маловразумительных определений вроде panic action или dramatic horror RPG. Intence gothic opera — так звучит название соуса, под которым нам впаривают Chaos Legion.

Именно впаривают, потому что других способов продать средненький 3D-боевик, кроме как замаскировать его под что-то безумно стильное, в Capcom найти не смогли. Но даже малоопытные геймеры в первые же несколько минут игры сообразят, что за тщательно культивированным готическим антуражем с замками-кирхами, грызмами в цепях и косящими под японских рокеров героями с комичными немецкими именами прячется не самый удачный гибрид Devil May Cry и Dynasty Warriors, лишенный наиболее привлекательных геймплейных находок обеих игр-прототипов. За последние годы трехмерные beat'em up прошли немалый путь, и сотрудники Capcom как никто другой должны были следить за эволюцией жанра (корни в лице Final Fight обязывают) – тем более неожиданно получить от них игру, с упорством маньяка скачущую по граблям специфики жанра. Chaos Legion, с которым у нас было связано столько радужных надежд – проект абсолютно проходной. Бездумный тренажер по нажатию двух кнопок, быстро наскучивающий и годный лишь как средство спустить пар на десятке-другом тупых монстров – разумеется, лишь в том случае, если у вас не случилось романа с The Lord of the Rings: The Two Towers от Electronic Arts. Изюминкой Chaos Legion должно было стать применение «легионов», сражающихся плечом к плечу с главным героем мистических защитников. Хотя их семеро, и каждый номинально эффективен против определенного вида врагов, способен воевать в атакующем либо в защитном режиме, ни-

ВЕРДИКТ

НЕОЖИДАННО ПЛОХО



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

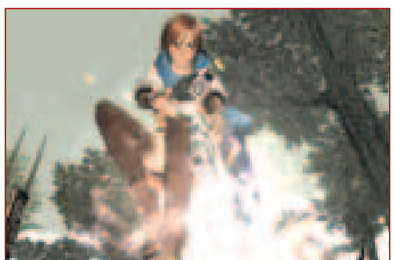
Красивые заставки, стабильные 60 fps, зачатки ролевых элементов.

МИНУСЫ

Попеременно жмем «квадрат» и «крест», вот и весь геймплей. Плохая графика, дурной сюжет, кислая музыка.

Еще одна такая поделка — и мы решим, что в Capcom напрочь разучились делать нормальные beat'em up'ы.





Скрестите Юну с Данте, и у вас получится Арсия.

ВОТ И СКАЗКЕ КОНЕЦ!

ПРОДОЛЖАЕТ РАБОТАТЬ, РАБОТАТЬ…

Можно было надеяться, что к богатому антуражу присовокупят лихо закрученный сюжет, однако пошлейшая «легенда» Chaos Legion банальна настолько, что честный человек на месте сценаристов Capcom сгорел бы от стыда, сжевал партбилет и переквалифицировался в управдомы. Сюжетные сценки имеют одну цель: оттянуть финальную схватку. Хороший парень Зиг Вархайт (Sieg Wahrheit) с упорством энерджайзеровского кролика идет чистить рыло злодею Виктору Делакруа (Victor Delacroix). Мучительная скукота.

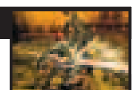
ХУЖЕ, ЧЕМ

Evil Dead: A Fistful of Boomstick



НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Devil May Cry 2



ELECTRONIC ARTS С ЕЕ ВЕРСИЯМИ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» ЗАСЛУЖЕННО ПОЖИНАЕТ ЛАВРЫ.

ИГРУ НЕ МОГУТ СПАСТИ ПРИЯТНЫЕ ГЛАЗУ ГЕРОИ, ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ И КРАСИВЫЕ ЗАСТАВКИ – ВСЕ, ЧТО МОЖНО ИСПОРТИТЬ В ТРЕХМЕРНОМ BEAT'EM UP, ЗДЕСЬ ИСПОРЧЕНО.



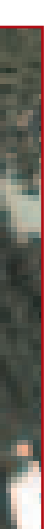
какой особой стратегии применение этих «легионов» не требует – можно с первыми двумя всю игру проскочить, вовсе не заботясь о призыве и «прокачке» оставшихся пятерых. Разнообразия мало: знай себе продирайся через сотни монстров, кромсая гадов верным мечом, и все дела. Характерно, что некоторые противники помечены значком «target», и когда они гибнут, разом исчезают нападающие рангом поменьше – зачем тогда вообще создавать движок, удерживающий на экране несколько десятков врагов, если игрок все равно разбирается только с «target»-оппонентами, фактически игнорируя роящуюся вокруг мелкую сошку? Даже если движок обладает какими-то еще достоинствами, кроме оперирования множеством идентичных моделей (а все плюсы этой особенности, как видите, сведены на нет механикой геймплея), они малозаметны благодаря отвратительному дизайну уровней. Локации Chaos Legion перекочевали из дремучих 3D-приключений времен юности первой PlayStation – это череда окруженных стенами, тонущих в густом тумане пятачков земли (по сути – комнат), переходы между которыми открываются после уничтожения всех противников. Обескураживающий примитив, решительно недопустимый в наши глубоко просвещенные времена.

Очевидные заимствования из Devil May Cry принимают совсем уж бесстыжий характер на уровне, где вы управляете Арсией (Arcia): оная дама, прямо как Данте в DMC, пользуется парными пистолетами. Впрочем, удачно скопировать геймплей не вышло – автоприцеливание пошаливает, поэтому вести огонь приходится строго стоя на месте, отбросив попытки завернуть головокружительное па. DMC премировала игрока за изящные пируэты и красивую стрельбу, а здесь все с точностью до наоборот. Что остается хорошего? Честные 60 кадров в секунду, качественные CG-ролики и с фантазией подобранные персонажи. К сожалению, совершенно некондиционную игру не могут спасти приятные глазу герои, высокая скорость и красивые заставки в готичном сеттинге – буквально все, что можно испортить в трехмерном beat'em up по части игрового процесса, здесь испорчено. Если уж на то пошло, страшненькая Evil Dead: A Fistful of Boomstick даст творению Capcom сто очков форы – в нее хотя бы интересно играть, да и стоит она заметно дешевле (это не говоря о наличии бензопилы!). А Chaos Legion похож на комиссованного инвалида, невесть как пробившегося обратно в строй. Такая вот, простите великодушно, intence gothic opera... ■





Многоударные комбо-серии в Chaos Legion не приносят чувства удовлетворения, хорошо знакомого игрокам в Devil May Cry.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2 ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М (PC) ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.firewarrior.com/



К высадке готов, сэр! Порвем их в клочья, сэр! For the greater good!



Скорее всего, брат, там тебя замочат. Ты же не главный герой. Жаль, что так оно все…



Тот самый «пленительный» скрипт. Собственно, и скрипта-то никакого нет: так, словоблудие; но до тех пор, пока голос не закончит – никакой ходьбы. Только вертеть башкой.

WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

СТОЙКИЙ ОЛОВЯННЫЙ

КОНСТАНТИН «ГУРУ БРАМИН» ИНИН
inin@inin.ru

Я, вообще говоря, люблю играть за орков. Они совершенно безбашенные и какие-то очень наши. Они духовные братья наших киберспортсменов, сбросивших диван в шахту лифта и набивших морды киберспортсменам французским. «Дикие, но симпатишные» – что орки, что киберспортсмены.

У орков красные машины ездят лучше, чем машины любого другого цвета. Причина этого в древней орочьей истории: однажды группа орков обнаружила две машины – сейчас уже никто не помнит, какие именно, просто средства передвижения; первое средство было окрашено в красный цвет, второе – в желтый. Их заправили одновременно: первую – нормальным бензином, вторую – бензином, наполовину разведенным водой (это не было сделано специально, просто бог его знает, где орки брали эти канистры). Красная машина завелась и поехала. Желтая – не завелась. С тех пор красные машины у орков ездят быстрее.

Оружие орков стреляет только за счет того, что орки верят: оно может выстрелить. Имперский (человеческий) офицер совершенно точно знает: эта странная конструкция, собранная из кусков металла, пластика и дерева, стрелять не может. В принципе. Он может это доказать. И у имперца «это» действительно не выстрелит. Оно выстрелит у орка. Возможно, выстрелит не каждый раз. Возможно даже, иногда не выстрелит, а взорвется в руках. Но иногда обязательно выстрелит. Потому что орк верит: это стреляет.

Боевые параметры орочьего пехотинца не впечатляют. Посмотрев на эти боевые параметры и сравнив их с боевыми параметрами пехотинца любой другой расы, можно вообще засомневаться в том, что орки могут противостоять кому бы то ни было. Но если у других рас небольшой отряд – это 3-4 (или 6-8) юнитов, то орки передвигаются группами по 30. Они бегут на врага и гибнут десятками – но если они все же добегают… Они коверкают слова. Ани пишат слава ракитаносиц и пестик так как ани и слышаца. Собственно, они вообще редко пишут – не орочье это дело. В английском языке это уморительно смешно: чем-то похоже на негритянские переделки, но еще жестче. «Big gunz. Killin lotsa boyz», – сетует орочий командир, потерявший пол-отряда в схватке с продвинутыми Тау.

У любой расы есть свои особенности. Я люблю играть за орков потому, что их байки смешные, но у других тоже есть байки, и в принципе, я готов побыть на стороне имперцев-людей или принять командование эльдарами – аналогом эльфов. Я вообще с симпатией отношусь к вселенной Warhammer 40.000 – удачному сочетанию игровых принципов классического фэнтезийного Warhammer и элементов киберпанковой эстетики. Четыреста первый век, жизнь изменилась, но

ВЕРДИКТ

HALO ПОБЕДИТЬ НЕ УДАЛОСЬ



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Достоинства: Хорошо сделанная игра вселенной Warhammer 40K

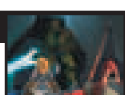
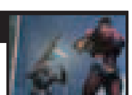
МИНУСЫ

Недостатки: Для шутера – слишком просто

Fire Warrior – очень качественная, но не очень интересная игра, как это, к сожалению, имеет обыкновение случаться.



Ждет, пока я зачищу пространство впереди.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Halo: Combat Evolved		Red Faction II	

СТРАННЫЙ СПОСОБ ПОИГРАТЬ В СОЛДАТИКОВ.

ИСКУССТВО СКРИПТА

ЕСЛИ СЦЕНА НУЖНА – ЕЕ ПРИДЕТСЯ УВИДЕТЬ

Все-таки без глюков здесь не обошлось. В десантном корабле игрок получает право двигаться только тогда, когда все положенные скрипты отыграли. Уже и брифинг прошел, и свет зеленый дали, а я все стою. Только башкой крутить могу. Или в своих стрелять. Рано, дескать, еще тебе бегать – вот замочат коллег при высадке, тогда и пойдешь. Аж странно как-то: если этот скрипт так важен, то почему я головой крутить могу? А если отвернусь?

ФИРМЕННОЕ ПРЕНЕБРЕЖЕНИЕ

ВЫКАЖИТЕ ИМ ПРЕЗРЕНИЕ В ЖЕСТКОЙ ФОРМЕ

Не пренебрегайте фирменной шпагой fire warrior'а. Тау презирают ближний бой, но мы-то, простые геймеры, хотим иногда выпендриться – и вот тут шпага помогает нам серьезно. Даже можно не закалывать противника насмерть – просто потыкать в него холодным оружием, демонстрируя превосходство: не выпендривайся, дескать, все равно твоя пушечка против моей брони слабовата. А потом уж пристрелить. Он же слабый юнит, а мы – сильный: не забывайте.

конфликт не исчез: продуманная вселенная, красивый мир.

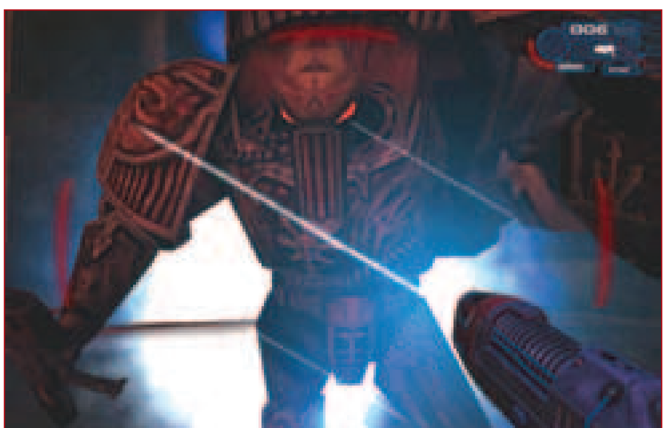
Fire Warrior должен был стать Halo во вселенной Warhammer. Современная графика, масштабные боевые действия, воссоздание ощущений десантника, принимающего участие в серьезной операции. Ты круче врага, но патроны все же надо считать. У тебя есть броня, но имеет смысл планировать перемещения, остерегаться открытых пространств, просчитывать, где может подстерегать тебя противник. Ты на войне. Ты – fire warrior, рядовой юнит Тау. Тау – молодая и очень быстро развивающаяся раса; их войсковые операции наиболее похожи на то, что мы привыкли называть войсковыми операциями. Они планируют действия и не разбрасываются юнитами. Но всегда может возникнуть форс-мажор. И тогда Тау играют не в стратегию, а в шутер.

Fire Warrior – это не огнеметчик. Общество Тау поделено на кланы; fire warrior – солдат клана Огня. Ты начинаешь игру даже не рядовым: миссия по спасению захваченного имперцами важного лица (главы одной из колоний Тау) для тебя является «испытанием огнем» – тестом, успешное прохождение которого позволит называться тебе Воином Огня. «Немного нервничаешь?» – понимающе спрашивает перед высадкой командир. «Понимаю: это твое первое испытание огнем. Давай помогу: обязательно проверь дисплей...» Командир еще не знает пока, что в твоих руках окажется судьба операции. Он мало играет в компьютерные игры.

Ты должен будешь один противостоять десяткам людей. Ты должен будешь спасаться и спасать. Шутер – отличный жанр для воссоздания ощущений могучего воина: противников много, но они всего лишь люди. Кончились патроны от твоего ружья – подбери автомат противника и продолжай миссию.

Твой путь долог, и имперцы – не единственные противники, которые могут встретиться тебе на нем. Орки многочисленны и опасны в своей дикой ярости; эльдары мудры и опытны, их способности необычны, тактика – непредсказуема. Множество испытаний предстоит тебе, прежде чем ты сможешь добраться до вершин иерархии клана Огня.

Fire Warrior должен был быть приблизительно таким и рисует себя таким в самом начале. Обстоятельные тексты в конце tutorial, рассказывающие про клан, принципы, технику Тау. Красивый ролик на могущем позволяющем это движке. Модели – именно такие, какими они и должны быть. Отдельно от чемпионатов по игре Warhammer проводятся выставки-соревнования художников, раскрашивающих модели Warhammer. Это – отдельное искусство и это – важная составляющая игры. Модели компьютерного Warhammer не имеют права «подкачать», и я должен с удовольствием констатировать, что несколько раз сби-

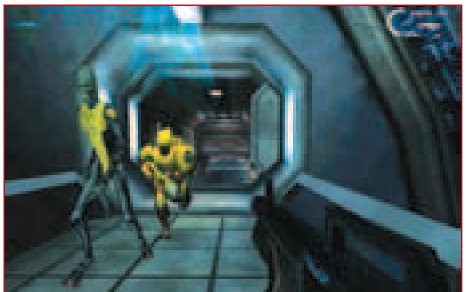


Если приглядеться повнимательнее, можно увидеть, как в красных глазах противника проносится вся его жизнь. Перед смертью.

http://www.firewarrior.com/



Здесь случился странный глюк: имперец сей бессмертен. Стреляй, не стреляй.



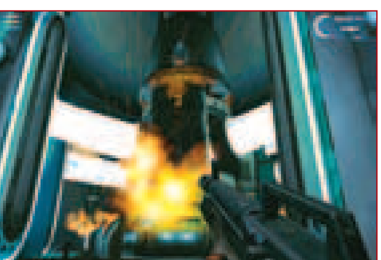
Природа, конечно, здорово отдохнула на этих желтопузах!



Налитые кровью глаза, сведенные челюсти, пальцы на спусковом крючке… Эти ребята, похоже, никогда не читали книгу Дейла Карнеги «Как завоевывать друзей». Их (друзей) завоевывают иначе.

ГЛАВНОЕ – ВИДЕТЬ ЦЕЛЬ

Тау забавные. Они дерутся не в порядке защиты и не в процессе экспансии; они дерутся за высшее добро. Какое, вроде бы, высшее добро в галактических масштабах? Ну, живет себе другая раса и живет, вас не трогает. Какое добро? Что вам от них надо? Так нет же: for the Greater Good – и понеслась: бей-ломай-круши. Достают немножко этим greater good'ом в процессе игры; через слово greater good у них, на задание без него не сходить. Странные ребята.



Вот такая тут иллюминация!

вался с ритма шутера, любуясь правильностью «раскраски» встретившихся врагов. Это – Warhammer, несомненно. Имперцы выглядят именно так – пушки, мундиры, и далее, вплоть до оттенков цвета.

Модели должны выглядеть именно так, «пространства» – вполне могут так выглядеть. Модели были нарисованы уже много раз; пространства, особенно закрытые, создавались художниками специально для игры – и вписались в эстетику просто отлично. Я получил возможность оказаться внутри базы. Увидеть эту жизнь. Посмотреть на материал, понять, как выглядят здесь ворота и мосты. Все – изнутри. Все – очень правильно. Это действительно вселенная Warhammer 40K – во всех смыслах слова «изнутри».

Так же, как с графикой, дела обстоят со всеми остальными составляющими: над Fire Warrior работала талантливая команда, понимающая суть вселенной. Они сделали настоящий шутер по Warhammer 40K. И в этом основная проблема игры.

Ты – fire warrior, рядовой юнит Тау. Ты – рядовой юнит. У тебя есть определенная броня, определенное оружие, определенная скорость перемещения. Скудный набор параметров, описывающий тебя как юнит. Ты не спецназовец. Ты – солдатик.

Совершенно линейные уровни гармонируют с совершенно линейными ощущениями игрока. Ты – солдатик; ты либо сильнее противника, либо слабее. Либо можешь убить его один на один, либо нет. Группа солдатиков более или менее эффективна в зависимости от действий командующего, но сейчас ты один. И у тебя есть мышка. Если тебе встретится кто-то, кого ты не можешь завалить в лоб, мышка поможет тебе

УСТАНОВИТЬ КОНТРОЛЬ НАД СЕКТОРОМ

И ВЫРЕЗАТЬ ВСЕХ К ЧЕРТОВОЙ МАТЕРИ!

«Чего ты, – спрашивает меня друг, – возвращаешься? Ты их всех обязан убить?» «Нет», – говорю. «Тебе очков за них дают?» «Тоже нет.» Тогда чего я, в самом деле, выкашиваю даже тех противников, которые сидят в далеких засадах и особого вреда мне не наносят? Почему бы не оставить их за спиной? Наверное, потому, что идет война и это враги. Они еще могут наших, которые за мной пройдут, зацепить, поэтому лучше их все же снять. Они в засаде, и я могу эту засаду ликвидировать. Аргумент хоть и иррационален, но в общем убедителен. В Fire Warrior ощущается атмосфера.

завалить его стрейфом или прячась за угол; но на этом твои новые способности заканчиваются. Если пять юнитов слабее могут завалить тебя, сильный юнит, то эти пять юнитов тебе просто не встретятся или встретятся квестово. Дескать, не поднимая на базе шум. Иначе выскочат пять юнитов и завалят тебя. Пройди с другой стороны и выкоси их из пулемета. А дальше иди спокойно: ты у нас один, больше мы на тебя по пять за раз выпускать не будем. Это же шутер. А ты солдатик. Солдатик в центре шутера: надо тебя беречь. Собственно, ты и Тау-то только потому, что у Тау морда самая жирная. Будь ты орком – как же с тобой носиться пришлось бы! Это нереально просто вообще!

Приключения солдатика. Я подошел к этом юниту и выстрелил ему в грудь очередью. Юнит умер – мое оружие сильнее. Я глотнул колы и пошел к следующему юниту. На открытое пространство я не выходил: это глупое действие, там много юнитов стреляют со всех сторон; но открытое пространство и не гонялось за мной с криками: «Стоять! Сейчас ты попадешь в окружение!» – поэтому не выходить на него было несложно. Я сильный юнит, а вокруг – слабые. Они, правда, уворачиваются от наведенного прицела, но патронов у меня достаточно – это раз; вплотную уворачиваться трудно – это два. Я сильный, умный и даже с мышкой; а когда неизбежные ранения сложатся в серьезный вред здоровью, я глотну колы и пойду к ближайшей аптечке. Они есть.

Fire Warrior – шутер во вселенной Warhammer 40K с юнитом в главной роли. Fire Warrior – прекрасно исполненный шутер во вселенной (далее по тексту). Это делает Fire Warrior отличной игрой для поклонников вселенной 40K, но не погружением людей, сидящих за монитором, в эту «настольную» вселенную. А все предыдущие игры были именно такими – и при этом оставались достойными представителями своих жанров.

Fire Warrior – не очень шутер и слишком Warhammer. Это отличная, но мало кому нужная игра. Вы любите и шутеры, и Warhammer (40K, конечно же 40K)? Это игра для вас. Fire Warrior сделан тщательно и талантливо, он атмосферен и играбелен. Сколько таких людей в мире, покажут продажи. ■



Томас Ганкок «Подрывник» САПЕР
Рене Дюшан «Француз» ШПИОН
Джеймс Блэквуд «Ласт» МОРПЕХ
Джек О'Хара «Батчер» ДЕСАНТНИК
Поль Толедо «Волк» ВОР
Сэр Френсис Т. Вулридж «Герцог» СНАЙПЕР
COMMANDOS 3
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН!
COMMANDOS 3 – это безупречная логика, тактика, стратегия и бессонные ночи за компьютером...
Absolute Games
Самый прекрасный point'n'click за всю историю компьютерных игр!
Game EXE
Третья часть легендарной серии тактических стратегий от компании Pyro Studios
Первые две были проданы тиражом более 3 000 000 экземпляров!





■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.capcom.com/P.N.03/



Уровни под открытым небом слабее своих собратьев, моделирующих помещения.



Костюмчики красивые. Но их коллекционирование – занятие бессмысленное.



Во время проведения Energy Drive – местного суперудара – вы становитесь временно неуязвимы. Это логично: иначе во время выписывания пируэта вас бы успевали несколько раз подстрелить.

P.N. 03

ПОДРЕЗАННЫЕ КРЫЛЬЯ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Пусть вас не смущает, что на обложку номера вынесена главная героиня P.N. 03. К киберпанку рецензируемая игра имеет весьма косвенное отношение – элементы прослеживаются, но общая картина, что называется, далека от канона. Другое дело, что в черном костюме наша дорогая Ванессочка, во-первых, очень даже matrix-style, а во-вторых, – как будто шагнула со страниц киберпанковских романов.

Вообще, героиня – это основное, чему разработчики P.N. 03 уделили внимание. Впрочем, есть подозрение, что произошло это из-за того, что на остальное у них банально не хватило времени. Но об этом я расскажу отдельно.

А так – встречайте новую звезду. Эдакую футуристическую Улалу с элементами Данте, как бы это глупо ни звучало. Создавая образ Ванессы З. Шнайдер, Capcom продемонстрировала недюжинное мастерство в области дизайна персонажей и конечной реализации всех элементов концепции в финальном продукте. Подход мне, кстати, напомнил то, что творила Square, создавая свой революционный мегапровал Final Fantasy: The Spirits Within. Подобно Аки Росс, наша Ванесса скроена как вполне живой человек – то есть с тягой к созданию более-менее реалистичного облика, не похожего на стандартных игровых кукол. В то же время эта «очеловеченность» изрядно приправлена выкрутасами в духе неслучайно упомянутой в этой статье Улалы. Фрау Шнайдер передвигается исключительно пританцовывая, во время стрельбы не стесняется выписывать замысловатые пируэты (но, правда, в строго ограниченном количестве) и имеет тягу к разноцветным костюмам. Впечатление все это производит поистине неизгладимое. Модель Ванессы вылеплена прямо-таки с любовью. И потрясающе анимирована – на такие вещи Capcom решила не скупиться. Ну а на ролик, сопровождающий финальные титры, смотреть вообще одно удовольствие. Пластика просто потрясающая – что, в общем, вы сможете и сами оценить, заглянув на DVD-приложение к журналу.

ШМОТКИ

Подстать стильной героине и практически столь же стильное окружение, в котором она и демонстрирует акробатические этюды с применением энергетического оружия. Стиль в этой игре главное. Вы перемещаетесь по стерильным, сияющим белизной помещениям, большая часть из которых представляет собой коридоры различной степени протяженности. Подобное, как ни крути, однообразие периодически прорежива-

НАСТОЯЩИЕ КОВБОИ

ЭТО НЕ КАПКОМОВСКИЕ БОССЫ!

Capcom, видимо, решила развенчать заблуждения касательно боссов, фигурирующих в их играх. В P.N. 03 мы становимся свидетелями совершенно невероятного зрелища. Громадные могучие противники порой убиваются с одного супервыстрела – того самого Energy Drive, которым оснащен ваш костюм и который требует подзарядки! Боссов при этом некоторые из них – а также один вид мерзопакостных стационарных врагов – отвечают вам тем же. То есть вполне способны, пальнув один раз, отправить Ванессу в прекрасное далеко. Порой поединки с такими супостатами превращаются в столкновения двух ковбоев – кто успел, тот и съел. Занятно. Особенно если учесть, что P.N. 03 – это игра от Capcom.

ВЕРДИКТ

ИНВАЛИД-КРАСАВЕЦ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Главная героиня. Анимация главной героини. Костюмы главной героини. Стиль. И чуть-чуть геймплея.

– МИНУСЫ

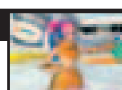
Тотальная недоработка практически всех компонентов игры. И геймплея, и управления, и дизайна уровней.

Откровенно недоделанный, но красивый и стильный танцевальный гибрид экшна и шутера.

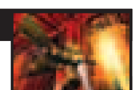


Биологических организмов среди врагов нет.

ПОЧТИ КАК
Space Channel 5

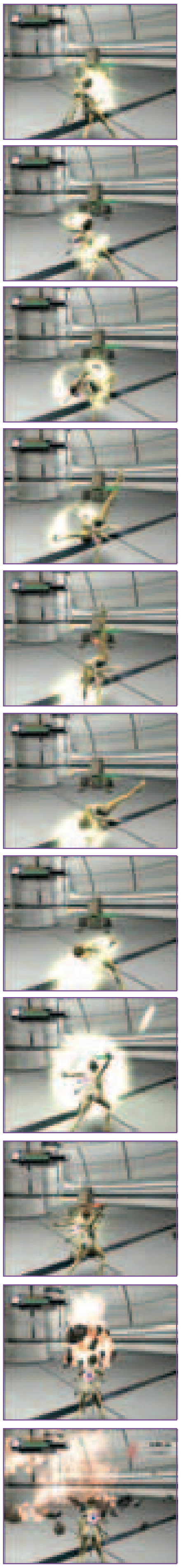


ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Gunvalkyrie



ОЧЕНЬ СТИЛЬНАЯ, НО СЛИШКОМ «СКОМКАННАЯ» ИГРА.

ХОРЕОГРАФИЯ



ется еще парочкой вариаций: менее «лабораторными», мрачными серыми локациями и вылазками на открытые пространства. Последний вариант используется преступно малое количество раз и, честно говоря, впечатляет меньше всего.

Результат вполне прогнозируем – мы видим цельный концепт, стилистическую выверенность, но в то же время начинаем зевать, осознавая, что из уровня в уровень наблюдаем одно и то же. Здесь, правда, игру спасает низкая ее продолжительность. Часа за три она проскакивается влет. Теоретически, вы потом захотите к ней вернуться. Предполагается, что мотивация (помимо «соскучился и хочу побегать-пострелять») у вас будет следующей – тяга к коллекционированию. В лучших традициях Resident Evil, пройдя P.N. 03, вы заполучите в свое распоряжение сейв, знаменующий выполнение вашей миссии. После чего станет доступным новый уровень сложности. Но это в данном случае не особенно важно. Приобретенные в процессе боевые костюмы, а также их апгрейды, останутся у вас. То есть заново вы стартуете уже будучи несколько прокаченным. Кроме того, за один присест собрать всю одежку для Ванессы практически нереально. Если только не просиживать долгие часы в режиме тренировочных заданий и заниматься тупым накоплением очков, выполняющих в игре функцию денег. А потому маньяки, которым хочется получить все разноцветные костюмчики, могут вдруг продемонстрировать тенденцию к повторным прохождениям.

Вот только тут есть проблема. Сама по себе P.N. 03 не настолько интересна, чтобы ставить такие задачки.

ПО ЖИВОМУ

Главная, в сущности, проблема концептуально очень сильной игры – изрядная степень незавершенности. Тут логично будет привести пример с Phantasy Star Online. В игре от Sega нам лепили в глаз сюжетной завязкой, давали «проходной», но обязательный квест, и мы отправлялись гулять, надеясь на что-то большее. А потом игра неожиданно обрывалась. Мы понимали и принимали, что RPG-времена для Phantasy Star прошли, а значит хрен нам, а не сюжет. Но резкого, смазанного финала ожидать не мог никто. Разработчики как бы демонстрировали нам: «Делали мы игру, делали, а потом нужно было сдавать проект. Где закончили его, там и закончили. Лишь бы края срослись». С P.N. 03 похожая ситуация. Если вы следите за новостями в «Стране Игр», то знаете, что в свое время Capcom анонсировала сразу несколько эксклюзивов для GameCube. Эдакую обойму проектов. А потом в спешном порядке прикрыла парочку из них. «Под сокращение» чуть не попал и наш сегодняшний пациент. И по нему это очень заметно. Игру делали-делали, а в определенный момент просто придали ему завершенный вид. А то, что доработать не успевали, попросту отрезали и выкинули. Причем от вещей из категории «не успели» иногда бросает в дрожь. Показательный пример – уровни игры и боссы. Мало того, что, в частности, в силу своей стильности и концептуальности, P.N. 03 не блещет особым разнообразием, так нас еще и порой заставляют бродить по практически одинаковым с точки зрения дизайна уровням. А иногда и не «практически одинаковым», а брутально идентичным. Типа, «вернемся туда еще разок, мы там кое-что забыли». Хотите еще? Пожалуйста! Со всеми боссами, кроме последнего, мы встречаемся по два раза. И если сначала встреча с ними как-то мотивирована – выполняем задание и знаем, кого уничтожить; то во второй раз они возникают неожиданно, а от оригиналов отличаются цветом. Гениально, господа! С точки зрения геймплея, при должном подходе игра могла бы стать чем-то по-настоящему драйвовым и нескучным. Не скажу, что мы засыпаем за P.N. 03 в том виде, в котором она вышла. Совсем нет. Но, извините, стартуем с адаптации к несколько кривоватому управлению и удивляемся, что нам попросту не разрешается стрелять в прыжке. А заканчиваем искренним непониманием наличия разных спецвозможностей у боевых костюмов: из так называемых Energy Drives есть два наиболее эффективных – и в других надобность попросту отпадает. Мы, конечно, будем играть в P.N. 03 – из-за красоты, стиля и общей удобоваримости. Но возвращаться к жестоко прооперированной, усеченной игре не хватит никаких нервов. ■

ВЕЛИКИЕ КОМБИНАТОРЫ

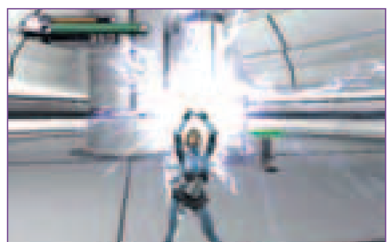
ВРАГ В РОЛИ ЧЕКПОИНТА



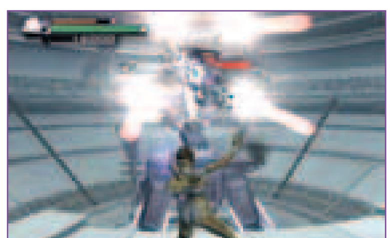
В P.N. 03 фигурирует такая штука, как комбо. Но реально это такие же комбо (по, крайней мере, в нашем понимании этого слова), как я – испанский летчик. Убив одного из врагов, вы увидите в углу экрана появление таймера. За отведенное время вам нужно уничтожить еще кого-нибудь. Тогда время будет продлено. Потом подстреливаем еще кого-нибудь – процесс продолжается. Реально никаких комбинаций с красивыми убийствами вы не дождетесь. Это что-то вроде хитрого прохождения чекпоинтов на время. Успеешь пройти много – получишь дополнительные очки.



Совмещать акробатику со стрельбой – занятие не самое удобное. Но в P.N. 03 випендрежные выкрутасы главной героини смотрятся очень красиво. И даже уместно.



P.N. 03 — игра пусть и недоделанная, но освежающе яркая.



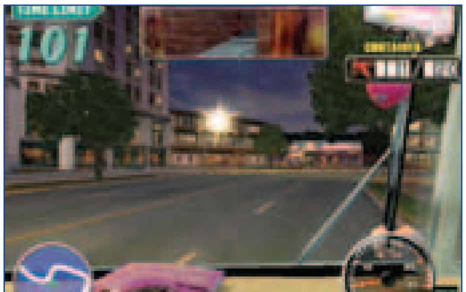
Желтый костюм – выбор нашей редакции. Спецудары у него хорошие.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega AM2
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.sega-am2.co.jp/en/games/index.html



Одна из принцесс, ради которых стоит играть. А не выключать игру сразу же.



Обратите внимание на работающее зеркало заднего вида в кабине. Уточняю – в кабине тягача.



Даже срезая участки трассы и пользуясь красивыми нитро-прыжками, оторваться в игре от соперника практически невозможно. Зато можно получить эстетическое удовольствие.

THE KING OF ROUTE 66

УМРИ ТЯЖЕЛО

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Название Sega AM2 вызывает у меня целую гамму различных ассоциаций. В первую очередь – Virtua Fighter. Хотя эта команда сделала еще много хороших игр и не последней в этом списке является – 18 Wheeler: American Pro Trucker.

Игра, представленная нашему взору сегодня, не что иное, как продолжение игры о больших грузовиках. Как многие, наверное, помнят, прошлая часть не блистала огромным разнообразием и продуманным геймплеем, хоть и была неплохой игрой. Ее преемник должен был исправить все недостатки и сделать ее не просто хорошей, а очень хорошей.

В игре на выбор предлагается довольно много режимов – The King of Route 66, The Queen of Route 66, Challenge, Rival Chase и Versus Battle. Главным режимом игры является, конечно, The King of Route 66. В нем вы должны будете выполнять различные миссии, связанные единым сюжетом. В The Queen of Route 66 вам предложат пособирать какие-нибудь предметы, разбросанные по городу, за ограниченное время. И после выполнения всех заданий в одном штате, вас удостоят чести посмотреть на видео с его «королевой». В Challenge вы будете выполнять различные забавные задания, а в Rival Chase сможете отомстить соперникам за их действия в главном режиме игры – для этого надо будет не доехать первым до финиша, а уничтожить грузовик соперника.

И все бы было в игре хорошо, будь в ней приемлемый геймплей! А так, режимы, где нужно что-то собирать-разрушать за отведенное время, надоедают через час. В основном из-за какого-то ужасно странного управления, а также жуткой однообразности заданий. В миссиях, где нужно соревноваться с соперником, просто потрясает, насколько же он жульничает. Выражается это в том, что как бы вы хорошо ни ехали, оторваться от соперника невозможно. Как только вы начинаете от него уезжать, он моментально получает какое-то суперускорение и через пару секунд уже висит у вас на хвосте. А если прибавить к этому стремление соперников выпихнуть вас с трассы, обогнать последних боссов игры становится не просто проблематично, а мучительно сложно.

Так что, если бы в игре не было режима The Queen of Route 66, в котором ради видео в каждом штате, можно и помучиться, игр а задержала бы вас у экрана часа на два. После чего вы или прошли бы режим The King of Route 66, или сломали бы джойстик о стену. ■

Выражаем благодарность интернет-магазину www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

VIRTUA VIGHTER И ВСЕ ВСЕ ВСЕ

ИГРЫ ОТ AM2 ВЫПУЩЕННЫЕ НА ПРИСТАВКАХ

2002-2003: Virtua Fighter 4: Evolution, The King of Route 66, Beach Spikers, Virtua Fighter 4, Shenmue II.
2001: Fighting Vipers 2, Outtrigger.
2000: 18 Wheelers, F355 Challenge
1999: Shenmue
1998: Virtua Fighter 3tb
1997: Digital Dance Mix featuring Namie Amuro
1996: Virtua Fighter Kids, Fighting Vipers, Virtua Cop, Fighters Megamix
1995: Virtua Cop, Virtua Fighter 2
1994: Virtua Racing
1991: Rent-A-Hero
1989: Vermilion

ВЕРДИКТ

НЕ ПОНЯ



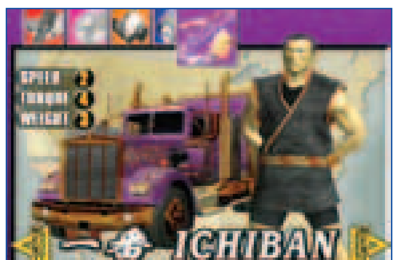
5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Множество игровых режимов, неплохая графика, веселые мини-игры.

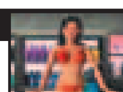
– МИНУСЫ
Слишком большая сложность, жульничающий AI, малая протяженность трасс.

Неплохое развлечение на пару вечеров. Но излишняя сложность игры не задержит ваше внимание надолго.

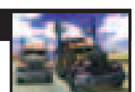


Каждый герой в игре настоящая личность.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Big Mutha Truckers



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
18 Wheeler: American Pro Trucker



НОВАЯ ЧАСТЬ УНАСЛЕДОВАЛА СЛИШКОМ МНОГО НЕДОСТАТКОВ ПРЕДШЕСТВЕННИКА.


SPY HUNTER

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Blizzard Classics ■ РАЗРАБОТЧИК: Mass Media
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.blizzard.com/blizzclassic/

BLACKTHORNE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ПРИНЦ С ШОТГАНОМ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

В линейке игр на GBA можно выделить две самые крупные группы: прямые порты классических хитов и на скорую руку сотворенные их клоны. Blackthorne без сомнения относится к первым, однако смотрится на удивление оригинально и свежо. Blizzard сделала очередной подарок поклонникам приставок, и это вселяет надежду на то, что и со StarCraft: Ghost все окажется в порядке.

Банальный сюжет в духе «освободи свою страну от злобных монстров» вряд ли заслуживает описания, зато геймплей вызывает ностальгию по таким хитам как Prince of Persia и Flashback. Интеллектуальный двухмерный боевик с неспешным геймплеем и обилием головоломок, – вот как следовало бы оценить жанровую принадлежность Blackthorne. Главный герой вооружен шотганом с бесконечным боезапасом, но – увы – очень низкой скорострельностью. Все сходство с обычными двумерными боевиками аннулируется одним маленьким элементом системы боя – возможностью уходить от огня «в глубину» карты. Противник пользуется этим не хуже вас, поэтому каждое боестолкновение – поединок нервов, где нужно спровоцировать врага на бесполезную атаку, уклониться от огня и с точностью до долей секунды выстрелить в ответ.

Если стрелять не в кого, оружие следует спрятать и продолжить путь с голыми руками – это позволит нормально прыгать и цепляться за края платформ. Почти Prince of Persia, не хватает только меча, да принцессы, – скажет опытный геймер. Не совсем, здесь реже требуются головокружительные кульбиты, вместо этого приходится взрывать двери и генераторы силовых полей бомбами, да искать ключи. Структура уровней вполне подошла бы для серий Castlevania или Metroid – имеется множество комнат, составляющих запутанный лабиринт, в котором геймер почти всегда идет «в нужную сторону».

Мускулистый главный герой внешне напоминает нынешнего губернатора Калифорнии, умеет стильно стрелять назад, а также не страдает человеколюбием. Попадающихся по дороге пленников в кандалах можно расспросить, но гораздо приятнее просто убить на месте. Нет, игра не кровожадна (как, скажем, приснопамятный Doom Troopers), но она честна и реалистична. Жаль лишь, что прослеживается это только на уровне идеологии дизайна. Ведь, как правило, порты и сделанные на скорую руку клоны страдают от проблем технического характера. Blackthorne – не исключение, его обидели с графикой. Хотя музыкальные темы (до боли стандартная для 16-битных игр подборка!) проигрываются вполне качественно, оформление уровней, выполненное чуть ли не в четырех цветах, заставляет желать лучшего. ■

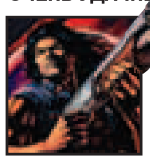
О КОРНЯХ

НАСЛЕДСТВО ОРИГИНАЛА

Давным-давно Blackthorne обретался на трех платформах – PC, SNES и Sega 32x. Консоль Mega Drive была обойдена, именно поэтому широкую известность в России игра не получила. Интересно, что с первого же взгляда заметны «писишные» корни игры, «писишный дух». Blackthorne ближе к ранним играм для PC вроде Barbarian, чем к традиционным приставочным хитам а-ля Metroid или Castlevania. Заметно и сходство с родственным проектом – The Lost Vikings. Возможно, поэтому Blackthorne выглядит белой вороной на фоне однотипных двумерных боевиков на GBA.

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ УДАЧНЫЙ ПОРТ



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оригинальный по нынешним временам игровой процесс, приятная атмосфера, хороший дизайн уровней.

МИНУСЫ

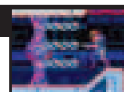
Слабая графика, отсутствие интересных нововведений. Я не говорю о смене концепции, но хороший сюжет не помешал бы.

Все новое – хорошо забытое старое. А уж если вы пропустили версию для SNES, то тут и думать нечего – бегом за картриджем!

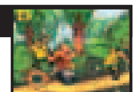


Месть за отца – что может быть банальнее?

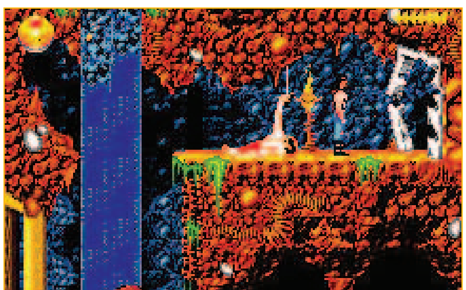
ХУЖЕ, ЧЕМ
Metroid Fusion



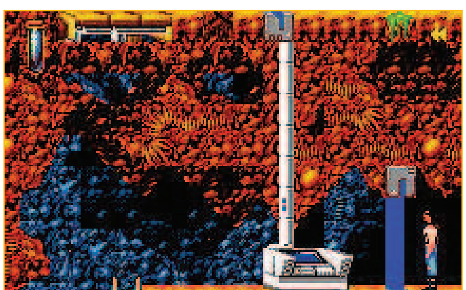
УДАЧНЕЕ, ЧЕМ
Donkey Kong Country



ВСЕ ЖЕ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ВЕЩИ ЦЕНЯТСЯ БОЛЬШЕ.



Нет человека – нет проблемы. Проверено временем!



Время от времени требуется шевелить мозгами.



По здешним меркам это целое столпотворение.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.microsoft.com/games/titans/default.asp



Новые возможности старых цивилизаций. Каждой расе выдали по одному титану.



Мифические солдаты с Атлантиды могут лечить друг друга.



Титан как минимум в два раза больше любого из юнитов Age of Mythology. Уничтожить его силами регулярной армии – задача воистину титаническая.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

ОБРАЗЦОВАЯ ПОКАЗАТЕЛЬНОСТЬ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Не знаю, что думали по поводу дополнения к Age of Mythology дорогие читатели, а вот дорогой писатель сначала наивно полагал, что в игре появится новая эра – Age of Titans. Как оказалось, он был не так уж и далек от истины. Действительно, вступившему в mythic age игроку теперь есть куда развиваться – можно исследовать «секрет титанов», после чего позволяется выкопать из земли монстра невероятной силы. Конечно, «выкопать» – это лишь красивое выражение, «строить» титана можно где угодно с одинаковым результатом. По сути дела, эти огромные чудовища – те же «чудеса», только наоборот. Когда кто-то начинает раскопки, всем его противникам приходит специальное оповещение, а с окончанием производства исход игры становится определен. Титаны для разных цивилизаций отличаются лишь внешним видом, они всегда невероятно сильны, обладают семью тысячами единиц здоровья, раскидывают обычных юнитов в разные стороны и разрушают строения буквально с нескольких ударов. Поэтому, как и в случае с «чудом», с созданием титана игра фактически прекращается. Хотя иногда стоит и побороться – победа над чудовищем запоминается надолго.

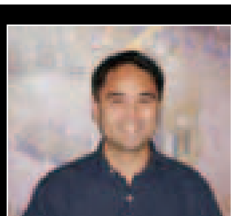
Разумеется, титаны – это еще не все. Новая кампания из двенадцати миссий постепенно знакомит игроков с четвертой цивилизацией, появившейся в игре – жителями Атлантиды. Новая раса во многом отличается от основных трех. Например, все крестьяне комплектуются осликами со специальными безразмерными сумками, от чего им больше не приходится носить собранное добро в ратушу или амбар. Сами понимаете, сколько нервов это сохраняет игроку. Новая цивилизация обходится всего двумя, а не тремя, как раньше, видами бараков. Один из них производят «обычные» юниты, другой – «анти-юниты», солдат, созданных специально для нейтрализации какого-то определенного типа войск противника. В целом же новая раса ничем серьезным от остальных не отличается, в пилонах для постройки базы не нуждается и здания с места на место двигать не может – дань реалистичности. Хотя мифические юниты у нее, конечно, уникальные – есть гиганты (ростом по колено титану), раскидывающие врагов в стороны, и «бегемоты», этакие боевые трицератопсы, подрабатывающие в роли живых осадных орудий.

Add-on у Ensemble получился «в самом расцвете сил» – в нем есть все необходимое, чтобы поддержать интерес к проекту и в то же время нет ничего, что заставляло бы пересматривать принципы игры в Age of Mythology. Отличная концепция существует теперь и в расширенном варианте. ■

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ

КИТАЙЦЫ В AGE OF MYTHOLOGY?

Уолли Вачи, продюсер игры, делится своими мыслями по поводу будущего индустрии: «Странно, что в Азии так популярны онлайновые стратегии. Это меня очень заинтересовало. Думаю, что именно в этом Ensemble будет черпать вдохновение для своих будущих проектов». Хочется лишь добавить, что студия сейчас трудится над несколькими необъявленными играми, а при разработке The Titans вместо Атлантиды одно время хотели добавить… Китай.



ВЕРДИКТ

ТОЛСТЕЕМ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

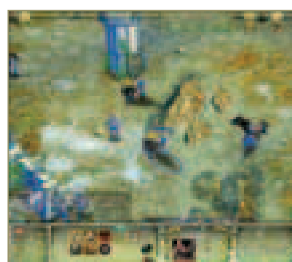
+ ПЛЮСЫ

Появилась четвертая цивилизация, новая кампания и, конечно же, титаны.

– МИНУСЫ

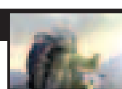
Существующие расы практически не изменились, а ни одно из нововведений революционным не назовешь.

Неплохое расширение отличной игры. Жаль только, что развивается она экстенсивным методом.

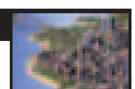


Крестьяне теперь проводят на руднике ВСЮ жизнь!

ХУЖЕ, ЧЕМ
Warcraft III: Frozen Throne



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
SimCity 4: Rush Hour

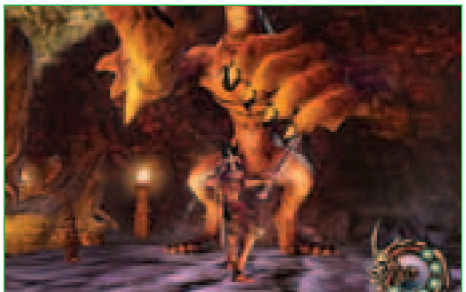


ГЛАВНОЕ ДОСТОИНСТВО ДОПОЛНЕНИЯ – РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: From Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.sega.com


Развевающиеся волосы Raikoh здорово напоминают знаменитый шарф главного героя Shinobi.


Дизайн монстров в Otogi с легкостью подпадает под определение «неортодоксальный».



OTOGI: MYTH OF DEMONS

ЯПОНА МАТЬ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Япона мать!» – воскликнул я при взгляде на Otogi. Даже не знаю почему. Хотя нет, знаю. «Япона» – потому что все в этой игре до жути японское: от облика главного героя (самурая, как ни странно) до стилистики менюшек, выполненных в духе традиционной японской живописи. А «мать»… вот причем здесь это, действительно не знаю. Ну да ладно. Восклицание «японский городовой» ничем не лучше, а промолчать при виде Otogi я все равно не мог.

СТРАНА НЕ ВСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

В чем создателям Otogi точно не откажешь, так это в чувстве стиля. Не всякая JRPG может похвастаться такой колоритностью и самобытностью. Наибольшее удовольствие от игры получат знатоки японской мифологии, так как с ней Otogi связана не только сюжетно, но и стилистически. Главный герой, Raikoh, – мрачный молчаливый воин, предпочитающий сначала рубить в капусту, потом думать, а потом вести конструктивный диалог. Мир Otogi – это мрачные населенные демонами деревни, кладбища и пещеры. Если спросите меня – чересчур мрачные. Угнетать они особо не угнетают, а вот всматриваться в темноту в поисках монстров заставляют постоянно.

Поиграв немного в Otogi, невольно задаешься вопросом: если тут все такое мифологическое, то где же, блин, сюжет-то? А сюжет сводится к голосу за кадром, посылающему нас в начале уровня очистить очередной населенный (или не населенный) пункт от демонов. Когда игра претендует на серьезность и даже философичность, хочется получить что-то большее, чем предваряющие некоторые битвы японские пословицы.

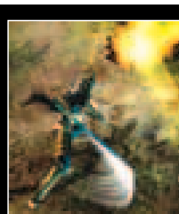
УЖАС, ЛЕТЯЩИЙ НА КРЫЛЬЯХ НОЧИ

Несмотря на культурологические навороты, в глубине души Otogi остается самым обыкновенным hack'n'slash. Весь игровой процесс представляет собой бесконечные прыжки, размахивание мечом и использование заклинаний. Именно за эту простоту мы и боготворим многие игры. Увы, Otogi не из их числа. Между нами и экстатическим наслаждением от упивания чужой кровью стоит неумолимый разлучник-интерфейс, который плевать хотел на наши чувства. Если мы на всех парах летим к монстру, держа наготове меч, а тот в последний момент делает шаг в сторону, то мы пролетаем мимо и в лучшем случае упираемся рогом в стену. Не помогает даже система «наведения» на цель. Активировав ее, мы все равно должны вращать камеру вручную и следить за тем, чтобы монстры не отлынивали от обязанности быть порубленными на куски. Возможность уско-

КРУТЕТЬ ВСЕГДА, КРУТЕТЬ ВЕЗДЕ

ДО ДНЕЙ ПОСЛЕДНИХ ДОНЦА

Как и положено всякому японскому action'у, Otogi то там, то здесь беззастенчиво демонстрирует нам свои ролевые элементы. Выражаются они, естественно, в постепенном окручевании героя. Причем процесс этот имеет самое что ни на есть первостепенно значение. Если мы не можем пройти какой-то уровень, возможно, имеет смысл вернуться на более ранний этап и прокачаться. Кроме того, во время миссий Raikoh зарабатывает деньги, на которые потом можно покупать оружие, заклинания и предметы самурайского туалета.



ВЕРДИКТ

НЕДОРАБОТАНО



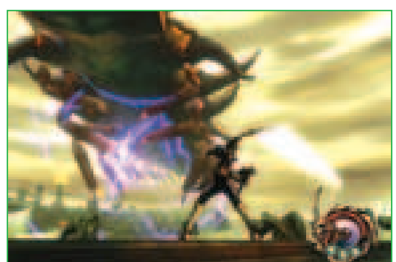
6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

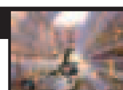
ПЛЮСЫ
Безупречно выдержанный стиль, несколько новых идей по части боевой системы, интересный дизайн уровней.

МИНУСЫ
Жутковатый интерфейс, убитая камера, однообразные миссии, абсолютно невразумительный сюжет.

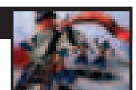
Элитарный hack'n'slash для хардкорных поклонников японской культуры. Остальных отпугнут технические ляпы.


Фирменная черта Otogi – гигантские боссы!

ХУЖЕ, ЧЕМ
Gunvalkyrie



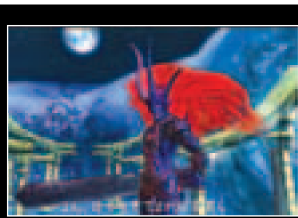
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Shinobi



ИГРА ПРЕДСТАВЛЯЕТ, СКОРЕЕ, ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НАУЧНЫЙ ИНТЕРЕС.

КЛИН КЛИНОМ

МЕРТВЯКОВ – МЕРТВЯКОМ



Как я и говорил, сюжет в игре поддается не ахти как. Но кое-что любопытное по этой части все-таки сказать можно. Наш Raikoh – не просто крутой мужик, а самый настоящий японский жмурик, которого воскресила некая таинственная принцесса и сказала: «Хорош в земле валяться. Иди-ка ты демонов постругай». Он и пошел. Но у Raikoh, видимо, еще при жизни наблюдались проблемы с памятью, поэтому перед каждой миссией принцесса напоминает ему, что он должен не просто так с мечом бегать, а рубить нечисть.

ряться и делать молниеносные выпады, по идее, должна быть одним из главных тактических приемов в бою. Но, учитывая проблемы с камерой, всегда есть риск так ускориться, что врагов потом придется с фонарями разыскивать. Не меньше хлопот доставляют и прыжки по платформам. Попадать туда, куда нужно, и так-то нелегко, а нас при этом обычно еще и драться заставляют.

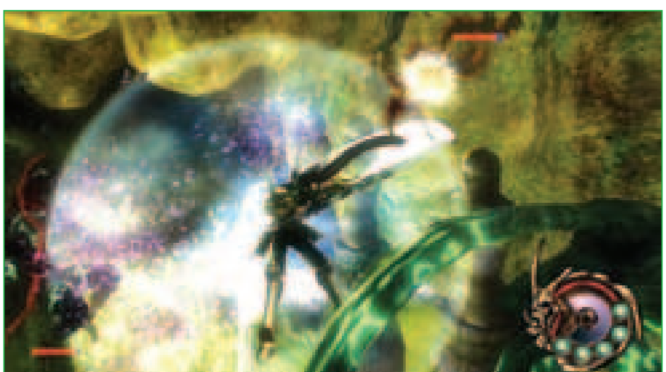
Если попытаться забыть об отбивающем охоту жить интерфейсе, можно заметить, что боевая система в Otogi очень даже ничего. В тех местах, где нам удается-таки победить управление, сражения с монстрами становятся динамичными, зрелищными и полными приятных сюрпризов. Так, Raikoh, оказывается, умеет разрушать японскую недвижимость. Вот дерется он с демоном и случайно бьет мечом по стене – а та как рухнет! И не только стена, но и окна, лестницы, колонны и даже многие объекты, имеющие естественное происхождение. Выглядит потрясающе!

ДЕМОНОЛОГИЯ В КАРТИНКАХ

Несмотря на мрачность уровней, Otogi являет нам нескончаемый фейерверк спецэффектов. Все здесь блестит, светится, взрывается, горит, тлеет, излучает таинственное сияние или полыхает так, что видно с соседнего уровня. Даже если вы пережили Покемонов, не став эпилептиком, Otogi следует принимать в ограниченных количествах: не больше 2 килограмм спецэффектов на килограмм живого веса.

Об уровнях столь же лестно отозваться нет никакой возможности. Лишь часть из них демонстрируют наличие таланта у дизайнеров. Причем меньшая часть. В основном же они представляют собой не слишком вразумительные лабиринты, которым не хватает ярких красок и какой-либо архитектурной осмысленности. Карта им бы тоже совсем не повредила. Otogi часто называют одной из самых технологически продвинутых игр на Xbox. Загадкой остается лишь – почему? Да, в игре много симпатичностей и красивостей, но графических несуразностей и ляпов ничуть не меньше. Посмотреть хотя бы на главного героя. Не удивительно, что большую часть его лица закрывает шлем – там лица-то нет никакого: два с половиной полигона и нос ромбиком.

Как и многие творения From Software, Otogi получилась очень неоднозначным. Вроде, и подраться дают, и на красоты полюбоваться, но все через силу, через не хочу. Otogi – типичный случай, когда форма получилась явно интереснее содержания. Поэтому если игру и стоит проходить, то лишь из любви к искусству. ■



Система lock on target в бою помогает лишь тем, что позволяет выделить одного монстра из толпы. Попасть же в него после актива-

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

http://www.konami.com/boktai/

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

КОДЗИМА@СВЕТА.НЕТ

ВЕРДИКТ

ЗАБАВНАЯ ИГРУШКА



8.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Световой сенсор. И точка. В остальном – хорошая игра от Konami. Элементы stealth action должны порадовать фанатов.

МИНУСЫ

Рано или поздно сенсор начнет раздражать, а простенький геймплей не способен поддержать интерес геймера.

Такое чудо нельзя пропускать. Но продолжить свое знакомство захотят не все. Вдруг окна дома выходят на северную сторону?

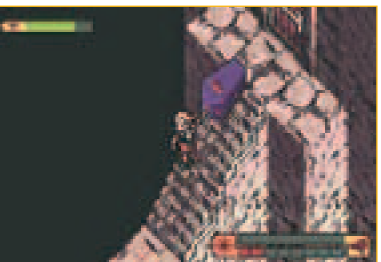
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Хвалебные оды Boktai, наверное, всем уже надоели. А что делать, если это одна из немногих действительно оригинальных игр для GBA? Конечно, переиздание классики на портативной платформе – дело нужное и полезное, однако новое всегда привлекает больше. Особенно когда на других платформах в принципе не может появиться аналогичный по концепции проект.

Главной особенностью игры является то, что в картридж встроен сенсор, реагирующий на солнечный свет. Как известно, последний является отличным средством против вампиров, с которыми и борется виртуальный герой. Чем ярче солнце у вас над головой, тем больше шансов на победу – игровое светило ведет себя в точности так же, как и реальное, используя информацию от сенсора. Интересно, что искусственное освещение не годится – обмануть игру может разве что ультрафиолетовая лампа. Зачем нужны все эти ухищрения? Дело в том, что главное оружие – пистолет – заряжается, когда герой игры находится под действием лучей солнца . Чем они сильнее (что как раз и зависит от показаний сенсора) – тем быстрее идет восстановление боезапаса. Если с солнцем проблемы, можно положиться на специальные призы, запасти энергию впрок помогут «аккумуляторы». Но это лишь временное решение.

Konami с блеском использовала в своей рекламе тот факт, что Boktai – чуть ли первая игра, пропагандирующая отдых на открытом воздухе. Ведь родителям наверняка приятнее, когда ребенок не лежит на диване, уставившись в экран, а очень даже спортивно бегает с GBA между высотных домов, пытаясь найти место, куда не падает тень. Казалось бы, зачем такая спешка, если проблема только в патронах? Но дело в том, что, заманив под солнечные лучи врага, вы можете уничтожить его гораздо быстрее. Особенно это важно, как сами понимаете, в битвах с боссами. И здесь авторы рекламного ролика ничуть не погрешили против истины.

Комбинация светового сенсора и встроенных часов решила и другую типичную проблему класса «родители против игр». Если игра сочтет, что света слишком много, оружие героя перегреется, и потребуется переместиться в тень (или просто прикрыть рукой сенсор). В таких условиях, правда, играть тоже невозможно, поэтому проще всего выключить GBA и заняться чем-нибудь другим. Тем самым Konami оберегает детей от солнечных ожогов. Не рекомендуется играть и по ночам – в это время суток вампиры особенно сильны. Правда, настройки часовых поясов в Boktai рассчитаны на Северную Америку, так что для синхронизации смены дня и ночи в игре и реальной жизни придется еще попотеть. ■



Вампиры должны лежать в гробу!

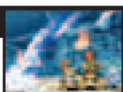
ДУРНОЕ ВЛИЯНИЕ?

БЕЗ STEALTH ACTION НЫНЧЕ НИКАК

Создатель Boktai, Хидео Кодзима (Hideo Kojima), не ограничился игрой со светом, но и внес в проект элементы другого созданного им же жанра. Главный герой вынужден передвигаться скрытно, избегая поля зрения вампиров, аккуратно красться вдоль стен, привлекать внимание врагов стуком, чтобы затем заманить их в ловушку. В отличие от, скажем, Sly Cooper речь о пародии или введенных «для галочки» возможностях не идет. Враги всегда чуточку сильнее, чем вы можете себе позволить, поэтому пытаться пройти игру «в лоб» не рекомендую. Съедят-с.

ПРОЩЕ, ЧЕМ

Golden Sun



СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

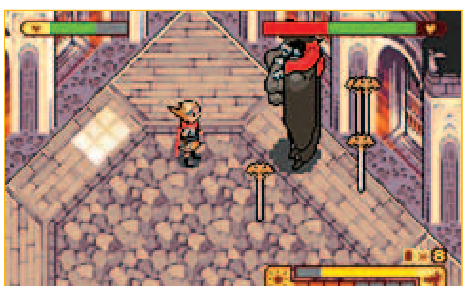
Shining Soul



ЗДЕСЬ ЕСТЬ ВСЕГО ОДНА ИЗЮМИНКА. НО ЗАТО ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ.



Занимательная арифметика.



Черный плащ – наиважнейший атрибут настоящего кровососа.





Warrior Kings™
BATTLES
Лорды Войны: БИТВА
Не имеющий аналогов геймплей. Трехмерный ландшафт и множество карт
Вы можете действовать от имени церкви Империи или от имени Языческих богов
Применяйте тактические военные приемы из реального мира с теми войсками, что вам может предложить игра: пехоту, ракетные пусковые установки, катапульты, шпионов, боевых слонов, хитрых жрецов, природные силы и многое другое
Вы можете сражаться одновременно и с человеком за другим компьютером, и с самим компьютером
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 733 МГц;
128 Мб RAM; 800 Мб свободного места на диске;
Видео 16 Мб, DirectX® 8,1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® 1,4 ГГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб, DirectX® 9.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000„. Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр „Интенс„. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000„.
© 2003 Empire Interactive. All rights reserved.
developed by

ДАЙДЖЕСТ

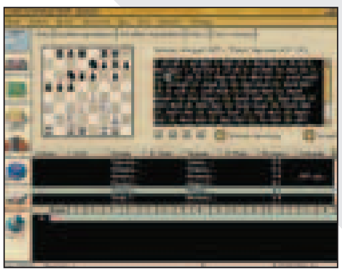
CHESSMASTER 9000



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Chessmaster 9000
ЖАНР:
logic
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Акелла
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.akella.com/

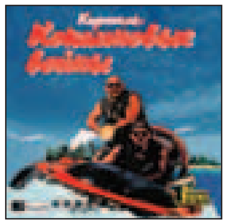
Резюме: Если вы любите шахматы, то Chessmaster послан вам самой судьбой. Если не умеете играть – учитесь.





Не совсем корректно называть Chessmaster 9000 всего лишь «перенесенными в компьютер шахматами». Скорее, это огромная мультимедийная энциклопедия, посвященная одной из самых популярных логических игр в мире. Огромная база данных о сыгранных лучшими игроками мира партиях, простой учебник для новичков, расширенная и углубленная поддержка практически любого возможного типа сетевой игры. Плюс трехмерная графика высочайшего качества, уникальная среди всех виртуальных шахмат. Пусть некоторые программы и играют сильнее, но по степени охвата темы и простоте использования им до Chessmaster – как до Луны. ■

КАРТЕЛЬ: КОКАИНОВЫЕ ВОЙНЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Drug Wars
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
American Laser Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 100 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Очередной тир для светового пистолета. На этот раз действие происходит в современной Америке.





Если вы избавлены от ностальгии по началу девяностых, не страдаете от привязанности к дикому Западу и не начинаете пускать слюни при виде переиздания MadDogMcCree, попробуйте другие игры от нестареющей American Laser Games. В очередном «тире» действие происходит в почти реальных Соединенных Штатах Америки почти нашего времени. Вам доведется работать в полиции рука об руку с бравыми полицейскими и в конце игры извести целый картель наркоторговцев. От прошлых проектов компании Drug Wars отличается улучшенными спецэффектами, удивительным количеством девушек и более гротескной игрой актеров. ■

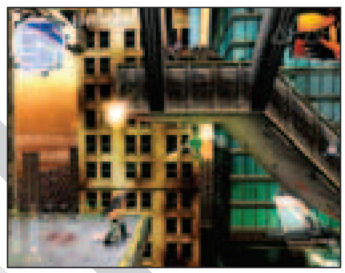
ТОТАЛЬНОЕ ИСТРЕБЛЕНИЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
eXtinction
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Акелла
РАЗРАБОТЧИК:
Merscom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Этакая Contra на PC – яркая, зрелищная и захватывающая.





Пресытились CrimsonLand? Пора выходить в третье измерение. «Тотальное истребление» сохраняет в себе все лучшие качества самых безбашенных шутеров. От игрока не требуется использование серого вещества – знай себе получай новое оружие да изводи сотни противников. Впрочем, игра все-таки может похвастаться некоторой новизной – за плечами каждого персонажа висит миниатюрный джетпак с бесконечным запасом топлива. Благодаря ему в бою буквально открывается новое измерение, создающее море неочевидных тактических приемов для игроков и море оригинальных находок для дизайнеров уровней. Получается забавно. ■

КАРЛИК НОС

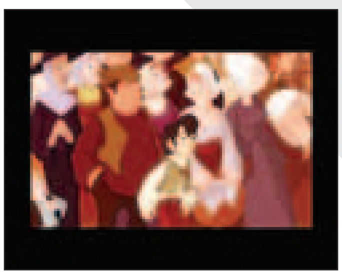


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Карлик Нос
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1С
РАЗРАБОТЧИК:
K-D LAB
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 333 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.games.1c.ru/karlik_nos/

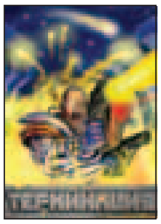
Резюме: Смотрели мультфильм? Если хотите еще раз побывать в его волшебном мире – игра для вас.





Родная индустрия развлечений потихоньку раскачивается и набирает обороты. «Карлик Нос» – квест уже не на классические темы русского фольклора. В основе игры сравнительно недавно вышедший полнометражный мультфильм. Жаль, что в игре нет ничего принципиально нового. Сюжет полностью повторяет происходившее в анимационном фильме, над озвучкой персонажей работали те же актеры, а по ходу развития сюжета игроку показывают отрывки из полнометражки. Разнообразие вносят редкие аркадные мини-игры, то и дело встречающиеся на пути. Без них получилась бы почти точная копия мультфильма. ■

ТЕРМИНАЦИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Терминация
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Медиа-Сервис 2000
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 333 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

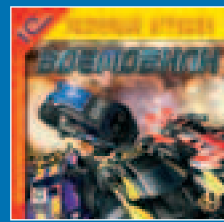
Резюме: Бездумное мясо про бездумное мясо. Уничтожение сотен роботов в ярких декорациях.





Еще раз хочется упомянуть CrimsonLand. Только в этом случае он не перешел в третье измерение, а остался плоским и немного остепенился. Геймплей представляет собой хождения по коридорам, отстреливание киборгов, сбор бонусов, нажимание на кнопки и поглядывание на мини-карту. Это приносит в игру некоторый логический элемент – приходится думать, куда бы пойти дальше и как бы одолеть очередного несносного монстра. Чем больше будет таких игр, тем ярче будет гореть в наших сердцах пламя ненависти к безумным киборгам и кровожадным пришельцам. Встретим же их во всеоружии! ■

БОЕМОБИЛИ



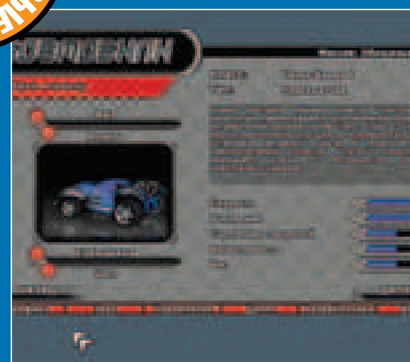


ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Armobiles
ЖАНР:
racing
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1С
РАЗРАБОТЧИК:
Ganymede Technologies
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/boemobiles/

Резюме: Футуристические гонки с физикой из Carmageddon и активным применением оружия.





Трудно устоять перед магией игр, в которых на крышу любимого средства передвижения позволяется поставить не мигалку, а плазменный чейнган. Прибавить сюда не ограниченную невидимыми стенами трассу, а огромную арену под открытым небом – и игрок опьянен иллюзией свободы. Ибо какой же русский не любит быстрой езды? А скорости, надо заметить, в «Боемобилях» всегда высокие, броня – крепка, апгрейдов – море, миссий – десятки, а карта обязательно громадна и открыта для самого пристального изучения. Приятно поражает физика – точно как в старой доброй «Карме», игрок всегда сохраняет полный контроль над машиной и в то же время отчетливо ощущает ее удивительную легкость. Автомобиль охотно взмывает в воздух, и никакая, даже самая далекая часть уровня не будет для него недоступной. Как в лучших играх жанра, удовольствие получаешь не столько от выполнения миссий и прохождения уровней, сколько от самого процесса управления машиной и ощущения полной свободы. Для эстетов предусмотрена поддержка руля, для любителей – возможность играть с геймпада, а для обделенных сетью – незаслуженно забытый в современных компьютерных играх режим split-screen. Не хватает только одного. Пешеходов. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ГАЗ ПОПОЛАМ С ИНТЕРНЕТОМ

Как сообщило агентство USA Today (http://www.usatoday.com), две газовые компании США – Southern California Gas и San Diego Gas & Electric – проведут трехлетний эксперимент по прокладке оптоволоконных каналов связи внутри газовых труб малого диаметра. Замысел представляется весьма перспективным, так как главный плюс такого решения – это избавление от необходимости перекапывать городские улицы для прокладки кабелей, что сулит существенное удешевление любого коммуникационного решения (по этим же линиям пойдут телевизионный и телефонный сигналы). По завершении трехлетнего эксперимента с небольшими участками газово-коммуникационной сети обе газовые компании будут готовы «нафаршировать» проводами все 38 тысяч миль своих газопроводов (а это больше 6 миллионов потребителей).
Просто обзавидуешься предприимчивости американцев, глядя на не раз перекопанные улицы Москвы и других крупных городов России...

MICROSOFT ВНЕСЕТ ИЗМЕНЕНИЯ В IE ПО РЕШЕНИЮ СУДА

В Майкрософт подтвердили, что компания уже в начале 2004 года внесет «умеренные» изменения в Windows и Internet Explorer согласно решению суда, вынесенного в пользу Eolas. Напомним, что еще в 1999 году Eolas предъявил Майкрософту иск о нарушении принадлежащих им патентов на технологию плагинов в браузере IE, который использует ее для работы с ActiveX, Java и другими модулями.
Разрешение этого спора принципиально не только для Майкрософт, но и для других компаний, занимающихся интернет-браузерами, такими как Mozilla, AOL, Opera и Safari, поскольку все они используют эту технологию.
Изменения в IE будут внесены к началу следующего года, и будут заключаться в разработке принципиально иного метода отображения веб-страниц с использованием Adobe Reader, Apple QuickTime, Macromedia Flash, RealNetworks RealOne, Java и Windows Media Player.
При этом Майкрософт собирается добиться пересмотра той части судебного решения, которая обязывает выплатить 520 млн. долларов Eolas за нарушение ее прав. Аргументы софтверного гиганта будут весьма просты: нарушения не было, технология плагинов, используемая IE, разработана инженерами компании на основе старых решений Майкрософта. Об этом сообщил ресурс WinInfo (http://www.wininformant.com).

ВЕЛИКАЯ БИТВА ПОИСКОВИКОВ?..

Похоже, следующий год сулит заметные перемены на рынке поисковых машин. Борьба пойдет за платные рекламные банеры, размещаемые в ответах поисковика на запросы пользователей. Сегодня есть три технологии размещения коммерческой рекламы, продвигаемые компаниями Looksmart, Overture и Inktomi. Именно их усилия не дают нам полностью сосредоточиться на нужных ссылках, отвлекая рекламными вставками. За всеми ними до поры стоял один солидный партнер, которому отчислялась часть прибыли – Майкрософт.
Сейчас положение изменилось. Помимо альянса Google-AOL, проводящего независимую рекламную политику, на конфликт с Майкрософтом нацелился Yahoo!, прибравший к рукам Inktomi и получивший одобрение акционеров Overture на покупку их акций. Looksmart оставался последним надежным партнером софтверного гиганта, однако отношения с ним с января будущего года решил прервать сам Майкрософт. Поскольку, мол, разработал свою технологию поисковых машин и встраиваемых рекламных банеров...
Ситуация до боли напоминает описанный чуть выше случай с Eolas, и Майкрософту наверняка стоит готовиться к волне судебных исков о нарушении прав на интеллектуальную собствен-

ПЕНТАГОН ЗАПУСКАЮТ ВОЕННЫЙ ИНТЕРНЕТ

Минобороны США (Department of Defense) объявило, что уже с 2004 года американские вооруженные силы начнут использовать новый интернет-протокол IPv6 (Internet Protocol version 6) для организации связи частей и подразделений, коммуникации со спутниками и так далее. К достоинствам «нового Интернета» относится его большая безопасность, адресная емкость и способность передавать больше информации за меньшее время. Полностью вооруженные силы США перейдут на IPv6 лишь в 2008 году.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Пользователи мобильных телефонов посылают в среднем 8 текстовых сообщений в день (или до 250 в месяц). При этом 29% «мобилизованных» граждан утверждают, что купили сотовый именно для того, чтобы отправлять SMS'ки.

...Почти 40% текстовых сообщений, передаваемых по мобильной связи, несут ту или иную сексуальную информацию; в 22% случаев отправитель SMS'ки пытается одурачить или рассмешить адресата, а 27% и вовсе посылаются по неверному адресу.

...Молодые люди США в возрасте от 8 до 21 года тратят на Интернет больше времени, чем на телевидение, радио и разговоры по телефону. В 13-15 лет на это уходит в среднем 17.4 часа в неделю, а в 21-24 года уже немного меньше – до 15 часов.

...В Финляндии действует «Союз безбилетников». Его членам, всего за 15 евро в месяц, гарантирована оплата любой штрафной квитанции за безбилетный проезд на любом общественном транспорте. Средняя сумма штрафа за такое правонарушение составляет в Финляндии 50 евро.

...Компьютерный червь, распространяющийся по системам обмена сообщениями (Instant Messaging Systems, IM), теоретически может заразить полмиллиона компьютеров за 30 секунд.

Ananova (http://www.ananova.com), Washington Profile (http://www.washprofile.org)

FREEWARE DOWNLOAD

«ПАТРУЛЬНЫЙ РЕСУРСОВ» 5.50

http://utopiatm.chat.ru/patrul550.zip

О своем компьютере нужно знать все: от точной марки процессора и его реальных характеристик (частота, множитель, напряжение), до, скажем, текущей скорости подключения к Интернету. «Патрульный» создан как раз для этого! ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 357 Кбайт
8

TERNERGUARD 2.3

http://www.terner.ru/files/tguard/TGuard.zip

Бесплатная одноканальная версия ПО для организации аудио и видеонаблюдения на базе ПК. Теперь, имея простейший ТВ-тюнер и WEB-камеру, можно сделать увлекательный многочасовой сериал из дневной и ночной жизни соседей. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3250 Кбайт
10

AUTOCHEATS 2.1

http://autocheats.narod.ru/AutoCheats21.rar

Известный код IDKFA из DOOM'а набрать легко. А вот, например, GETTHEREAMAZINGLYFAST из GTA:VC уже не так просто. Утилита облегчит жизнь ламерам и лентяям. Но сначала и коды, и способ их ввода придется задать вручную. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 232 Кбайт
8

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

«А слабо без насилия?» Оказывается, многие крови не выносят и грузят из Сети вот такие милые игры…

CAT INVADERS

http://www.giochi-trucchi.org/giochi_flash_gratis/0029%20-%20Cat%20Invaders.swf



Обычно те, кто любит собак, ненавидят кошек. И наоборот. И пусть на стороне котов, занявших любимую будку, численное превосходство, роботы и другие союзники, мы отобьем-таки законную территорию у незваных пришельцев. Благо в запасе три жизни и море «метательных» костей. ■

MONKEY BALL

http://score.sega.com/games/supermonkeyball/contest/Monkeyball.swf



Даже небольшая флэшка от Sega имеет все признаки мастерства в игроделании. Отличная графика, отменный звук и занимательный геймплей, без капли крови и жестокости: работая мышкой (плавно и неторопливо!..) проводим шар с обезьянкой по замысловатым траекториям 9 уровней. ■

MONSTER SUMO

http://www.monstermafia.com/games/3msumo/msumo.swf



Это лишь первая игра из серии флэшек «про монстров». Штаб-квартира живет на http://www.monstermafia.com, там же можно стать монстро-фаном и как-то поддержать проект. Что касается сумо, то, предупреждаю, игра весьма сложная и обыграть ПК хотя бы 3 раза из 5 непросто… ■

ность. Однако, положа руку на сердце, признаем – рядового пользователя мало волнуют разборки игроков программного рынка. Гораздо хуже, что рекламы в запросах станет больше...

ТОТАЛЬНАЯ ЧИСТКА BATTLE.NET

Компания Blizzard отрапортовала о серьезных успехах в деле борьбы с читерством – всего закрыто 403 тысячи учетных записи (account) на battle.net. Как многие и предполагали, грех читерства распределен по играм весьма неравномерно. В наиболее тяжелой форме он поразил Diablo 2 – тут отлучено 86 тысяч геймеров. На втором месте Warcraft III – 41 тысяча изгнаны с серверов, еще 14 тысячам отказано в праве участвовать в ladder-турнирах, а 2 тысячи учетных записей заблокированы навечно!

Самым честным оказался StarCraft – всего 276 лишенцев...

СЛАБОЕ ЗВЕНО

«Человеческие пальцы на клавиатуре – вот самое ненадежное звено в любой цепочке транзакций, – утверждает Len Hynds, глава британского Национального управления по преступлениям в сфере высоких технологий (National Hi-Tech Crime Unit, http://www.nhtcu.org). – И именно на это звено обратила свое внимание организованная преступность». По мнению британского сыщика, преступные сообщества Интернета действуют глобально, совершая преступления по всему миру. Самые опасные (по версии NHTCU...) «традиционные» преступления, переместившиеся за последние годы в Интернет, – это шантаж, вымогательство и детская порнография. При этом суть преступления остается прежней, а вот методы воплощения становятся высокотехнологичными. Например, основой вымогательства денег у крупных компаний становятся угрозы проведения массированных DoS и вирусных атак на сервера, похищение баз данных и так далее.

Среди новых Hi-Tech преступлений самое массовое – похищение реквизитов кредитных карт. Обычно это осуществляется через создание подменных сайтов, имитирующих реальные онлайновые банки и магазины.

Успехи NHTCU за два года работы не очень впечатляют – 110 арестованных. ■

FREEWARE DOWNLOAD

«БИОРИТМ» 07.2003

http://andrei512.narod.ru/programs/Bioritm_07.2003.zip

Программа расчета биоритмов мозга; результат – графики физического, эмоционального и интеллектуального циклов (есть и совокупная кривая). Узнав свои «пиковые» дни легко спланировать встречу с девушкой или сдачу зачета. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 222 Кбайт

9

STONEBROWSER 2.20

http://www.stonebrowser.narod.ru/stb22i.zip

Надстройка для Internet Explorer с возможностями обычного и тематического поиска, автоматическим переводом страниц, поддерживает закладки и «скины». Есть свой каталог ссылок, говорящий Помощник и большое число настроек. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 642 Кбайт

8

СТРОИМ САЙТЫ САМИ

Научиться web-дизайну можно за пару недель на специализированных курсах. Вам расскажут, что сайт – это набор страниц в формате HTML, который «лежит» на web-сервере, а web-сервер – это компьютер, имеющий уникальный IP-адрес и подключенный к Интернету, через который эти странички и попадают к пользователям. Заодно кое-что прояснят про HTML (язык гипертекстовой разметки), а также обучат пользоваться программами-редакторами, обрабатывающими и помещающими изображения и тексты на web-страницы. Этой науки достаточно, чтобы создать посредственную клановую или домашнюю страничку, но, увы, слишком мало, чтобы назваться web-дизайнером и за хорошие деньги творить сайты больших корпораций со сложной навигацией, интерактивным содержанием, флэш-заставками и прочими «мульками».

ХОЧУ СТАТЬ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРОМ

«Лажа это, а не гипертекст, а все глюки у тебя из-за кривого жабьего скрипта. И вообще правильный HTML делается ноутпадом, а не фронтпейджем...». Примерно так звучит наставление продвинутого web-дизайнера начинающему, еще не оперившемуся коллеге. В переводе сие означает: «Мне не нравится интернет-страница, которую ты написал. Она отображается неправильно, потому что ты использовал java-script, который содержит ошибки, и вообще писать HTML надо во встроенном в Windows блокноте...» Если и в переводе ничего не понятно, то web-дизайн – пока не ваша судьба, однако освоить азы программирования и дизайна можно и самостоятельно. Вот несколько полезных ссылок: http://savdv.narod.ru/uchebnik.htm, http://www.micron.narod.ru, http://dox-soft.narod.ru/0html.html. Почитайте и смело начинайте ваять сайты для друзей, их знакомых и всех желающих, увы, чаще всего – бесплатно.

Главное в первых работах, которые и составят портфолио новичка, обнаружить хоть какой-то креатив, толику профессионализма, адекватное восприятие идей заказчика и собственных возможностей. Именно творческая идея составляет основу любого дизайна. Ни на каких курсах не научишься «чувствовать фишку» и цеплять народ с помощью нетривиального хода, особым образом обработанной картинки, остроумного коллажа, мульта или слогана. Если это есть, то тратить время на создание сайтов стоит. Если нет, то...

Дмитрий Савельев, ведущий дизайнер студенческого агентства интернет-дизайна «Проба.Ру», вспоминает: «Все началось в 95-м, когда все вдруг стали увлекаться компьютерной графикой. Сначала делал странички на narod.ru друзьям, затем сайтик-каталог компьютерных игр... Сегодня мне приносят уже подписанный контракт на дизайн и создание сайта. Сколько я зарабатываю – секрет. Могу сказать, что ведущий дизайнер нашего агентства, Артем, получает $ 1200...»

Димин путь типичен для большинства сегодняшних профессионалов: на одной из своих прежних работ он предложил боссу сделать собственное интернет-представительство. Так появился его первый коммерческий сайт. Главное для начинающего web-дизайнера – заявить о себе, найти клиентов и первые, пусть и дешевые, заказы.

А ЗАРАБОТАТЬ?..

Сразу рассчитывать на большие зарплаты и гонорары новичку, конечно, не стоит. Кадровики утверждают, что стартовая цена специалиста, отвечающего перечисленным выше условиям, – $500-700. Особо удачливые web-дизайнеры хвастают, что можно заработать и вдвое больше, не работая на дядю и не вставая с любимого домашнего кресла.

Однако время, когда на вакансию web-дизайнера брали любого студента, освоившего начальные навыки сайтостроительства и проведшего пару лет в Сети, ушло безвозвратно. Но и говорить, что web-дизайнеров, как собак нерезаных, пока тоже рановато. Особенно, если речь идет о профессионалах.

«Конечно, соискателей больше, чем работодателей, на пять-десять заявок в месяц приходится несколько сотен резюме, – говорит Иван Стреленко, начальник отдела молодежного кадрового центра «Соник-труд». – Есть специализированные агентства по подбору IT-специалистов. Основное внимание уделяется профессиональным качествам web-дизайнера. Обязательно наличие технического высшего образования плюс приветствуется еще и художественное. Требуется обширное портфолио и наличие в Сети нескольких действующих сайтов, сделанных претендентом. Знание языков программирования, таких как HTML, Java, Visual Basic – обязательно, как и Flash (для тех, кто не в курсе, «Масяня» – это и есть Flash-мультик) и других графических редакторов и программ, в том числе и трехмерных. Кроме того, web-дизайнер должен уметь выстроить логическую схему сайта, его структуру и навигацию адекватно поставленным перед ним задачам».

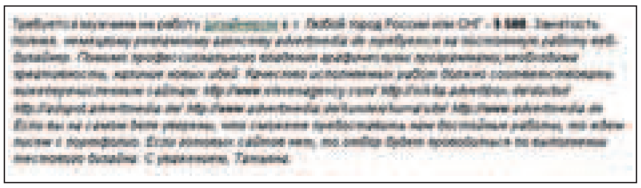
ПУТЬ САМУРАЯ

Для простой домашней странички не нужны трехмерная графика и сложная навигация. Успешный пример простого, наглядного и вполне доступного новичку сайта – это, скажем, http://www.rusbani.narod.ru (проект «Русская Баня»). Пользуясь навигатором, можно узнать буквально все о строительстве бань: какие должны быть фундаменты, стены и так далее, просмотреть фотоальбомы готовых проектов.



Построить баню не сложнее, чем сделать о ней приличный сайт в Интернете. Если, конечно, знать как!

Сделать сайт – это лишь половина работы, не менее важно еще и правильно разместить его. Так чтобы он был доступен круглосуточно, имел приличное имя, быстро грузился. Иначе его мало кто и увидит.
В Рунете есть немало информационных сайтов, где собрано все, тем или иным образом относящееся к хостингу. Поисковые возможности и сетевой инструментарий такого ресурса позволят выбрать хостинг, полностью удовлетворяющий всем требованиям. Загляните, например, на HostSearch.Ru (http://hostsearch.ru), Hostings.pp.ru (http:// hostings.pp.ru/hosters.shtml) и им подобные «справочники». Тут можно не только найти виртуальный циализированного поиска на некоторых сайтах, то можно попробовать сразу найти всего один, но зато идеально подходящий вариант.
И не торопитесь! Сегодня предлагают очень привлекательные схемы, например, гибкие тарифные планы. В этом случае нет фиксированных платежей – вы сами выбираете количество необходимых ресурсов и отдаете деньги лишь за то, чем пользуетесь. Если через 2-3 месяца окажется, что оплачивается больше ресурсов, чем потребляет проект, вы сможете перейти на более дешевый план. Или наоборот. У хорошего хостинг-оператора переход на другой план обходится без потерь для клиента: все просто перес-





Работа профессионального веб-дизайнера неплохо оплачивается. Но, возможно, перед этим вы не раз предложите свои услуги совершенно бесплатно…

или выделенный сервер или бесплатное веб-пространство, но и подобрать хостинг по целому ряду параметров: от количества мегабайт и почтовых ящиков, до поддерживаемых языков программирования и наличия принудительной рекламы.
Базы данных по хостингам постоянно пополняются и обновляются, а потому проблем с подбором прописки для проекта, вне зависимости от его сложности, обычно не возникает. В простейшем же случае надо ответить лишь на два основных вопроса:
1.Сколько готовы платить за хостинг в месяц (в год)?
2.Как много дисковой емкости понадобится для сайта?
Введя эту информацию в форму поиска, вы получите все предложения, удовлетворяющие запросу, сможете отсортировать и сравнить несколько планов по ключевым параметрам. Если же воспользоваться возможностями сложного спечитывается по-новому с учетом уплаченных ранее сумм.
Если же решено рискнуть и начать сразу с платного хостинга, то особо критически отнеситесь к предложениям хостинговых компаний. Убедитесь в их профессионализме, протестируйте службу поддержки. Попросите дать адреса пары-тройки клиентов и спросите у них мнение о хостинге. Проверьте скорость доступа к поддерживаемым сайтам и убедитесь, что они доступны в любой момент времени. Если у хостинговой компании есть демо-вход в панель управления ресурса, оцените ее возможности и удобство. Убедитесь, что отсюда будет удобно управлять сайтом, и только после этого принимайте решение.
И совет напоследок, рекомендуем выбирать хостинг, который дает гарантию возврата денег. Если все же что-то не устроило, есть шанс «поменять прописку» с минимальными издержками. ■

ЧЕБУРЕК УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

На запуск N-Gage все крупные игровые сайты отреагировали как и положено, в срочном порядке обзаведясь соответствующими разделами – в частности http://ngage.ign.com. Но не стоит радоваться – даже IGN, оценивший, к примеру, Sonic N в шесть баллов из десяти возможных, обвиняют в продажности...

Правду не стоит искать и на http://www.ngagegaming.com. Помимо хвалебных рецензий там есть разве что FAQ, своими словами пересказывающий официальные характеристики системы. Забавным примером черного пиара можно счесть сайт http://www.game-deck.net/, маскирующийся под один из разделов http://www.n-gage.com. Он был бы очень похож на официальный (будет очень смешно, если таковым и окажется), если бы не висящая в правой колонке подборка ссылок на архивы ROM-файлов для всех систем. Естественно, нелегальные. Что ж, благосклонное отношение поисковых серверов и некоторая гарантия безопасности (за счет солидного внешнего облика), возможно, помогут просуществовать проекту чуть дольше, чем другим. А правдивую информацию, как обычно, лучше всего искать на http://www.gamefaqs.com.

В российском интернете рецензий на собственно N-Gage (но не игры к нему) можно найти немало, но почти исключительно на сайтах, посвященных мобильным телефонам и прочим модным гаджетам. В них подробно и со вкусом описываются дополнительные фичи (часто они и считаются основными), об игровых возможностях рассказывается вскользь и с ошибками. Приведу одну замечательную цитату: «...срок жизни игровой платформы сейчас – порядка 5 лет (нет, 16-битными Dendy пользуются и сегодня, но этот рынок уже мало кого интересует, поэтому заострять внимание на таких фактах мы не будем)». Действительно, лучше не заострять. В остальном же обзоры сводятся к утверждению, что «раз в России количество дорогих машин на душу населения больше, чем в Германии, то и N-Gage нашим соотечественникам придется по вкусу». Не согласиться с этим трудно.

Предвидя возможные вопросы, сообщаю, что на данный момент никаких рабочих эмуляторов N-Gage нет, хотя проекты по их разработке (а также эмуляторов других консолей на N-Gage) наверняка появятся в ближайшее время. Зато игры для системы уже имеются в свободном доступе – как на не вполне легальных сайтах, так и в IRC. Пока, правда, непонятно, можно ли их уже запускать на N-Gage или предстоит еще взломать защиту от пиратов. ■

ПЯТЬ БАЛЛОВ!

Даже если считать выставление играм оценок делом бесполезным (никто еще не придумал действительно объективную и универсальную систему), иногда они нужны как воздух. И речь идет не только об ответе на вопрос о том, стоит ли покупать игру. Ведь выяснить, что круче – Virtua Fighter или Final Fantasy X – можно лишь, обратившись к независимым оценкам солидного издания.

Однако на основе двух рецензий одного и того же сайта выносить вердикт нельзя, ибо при выборе другого источника информации результат может оказаться диаметрально противоположным. Не стоит полагаться и исключительно на мнение читателей. Ведь, к примеру, принципиальные противники JRPG исключительно из вредности будут ставить той же Final Fantasy X минимальные баллы, не вникая в то, насколько это оправданно. Напротив, фанаты игры, не задумываясь, выставят десятку. Итоговая оценка, таким образом, будет зависеть не только от качества оцениваемой вещи, а еще и от состава аудитории данного сайта.

Для получения действительно достоверной информации рекомендую использовать проект Game Rankings (http://www.gamerankings.com). Здесь, как и во многих каталогах игр, собираются ссылки на рецензии на внешних сайтах, а с учетом выставленных там оценок и готовится финальная. Удобная система сортировки позволяет посмотреть как список лучших игр всех времен и народов (где, разумеется, лидируют общепризнанные шедевры вроде Zelda: Ocarina of Time и Soul Calibur), так и хит-парад более-менее свежих вещей. К худшим играм всех времен и народов вполне заслуженно относятся разнообразные проекты, посвященные приключениям Супермена, не забыт и недавно вышедший ужас под названием Charlie's Angels. Для сохранения достоверности в хит-парады не попадают игры, информация о которых ограничивается менее чем десятью обзорами, так что за счет нескольких заказных рецензий отстой не сможет даже пару дней провести в лидерах.

С помощью Game Rankings можно легко разобраться в том, откуда взялись разговоры о заказном характере обзоров игр для N-Gage на IGN. Скажем, SonicN на GamePro был оценен в три балла из десяти возможных, Electronic Gaming Monthly выставил четыре, на IGN же он получил шесть. То же самое творится и с Tomb Raider – при средних оценках в три-пять баллов на IGN игра заработала семь. Что-то здесь не так, правда? Едино-

душны обозреватели лишь по отношению к Super Monkey Ball, что может свидетельствовать о действительно высоком качестве игры. Наконец, если вы не доверяете рецензентам вообще, то можете посмотреть читательские материалы – на GameRankings есть удобная система их публикации. Статистика оперирует тысячами игр и сотнями тысяч (!) материалов, поэтому найти себе занятие на пару свободных вечеров обязательно получится. Читателям же дозволяется (и рекомендуется) добавлять ссылки на фанатские сайты, а также ресурсы с секретами, прохождениями и полезными файлами. Тоже хлеб. ■

О НАШИХ ФОРУМАХ

Несмотря на несколько неудобный движок, жизнь на форумах Gameland Online (http://www.gameland.ru) постепенно налаживается. Помимо раздела, посвященного обсуждению нашего журнала (где, к слову, всегда можно задать вопрос редакции и получить ответ), все активнее обсуждаются игры – как компьютерные, так и приставочные. Форум же, предназначенный «для общения с вебмастерами», окончательно был оккупирован посетителями чата – все ответы на вопросы в духе «почему со мной никто не разговаривает» можно найти там. Так что если вас мучают мысли вроде «как стать игровым журналистом», «кому нужна рубрика об аниме» или «зачем чату нужны модераторы», заглядывайте на огонек – все объясним. ■

ЕЩЕ РАЗ О «ЖЖ»

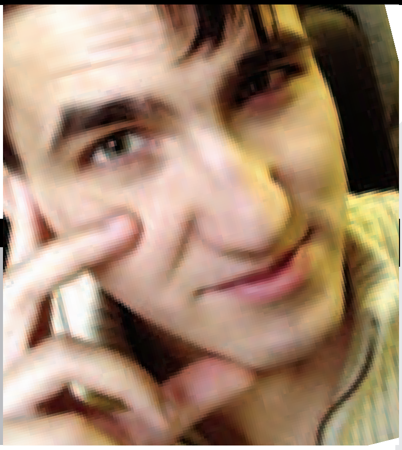
Система онлайн-дневников LiveJournal («Живой Журнал»), как я уже писал, пользуется исключительной популярностью в русскоязычном Интернете. В том числе и среди людей, имеющих прямое отношение к «Стране Игр», Gameland Online и игровой индустрии вообще.
К примеру, по адресу http://www.livejournal.com/community/ru_videogames можно всегда найти интересную информацию о видеоиграх. Это и зарисовки из игровой жизни, и небольшие аналитические материалы, и отчеты о походах на выставки (например, Tokyo Game Show). Зайдя на http://www.livejournal.com/users/kunaifusu/, можно обнаружить дневник весьма известного в Рунете специалиста по индустрии видеоигр (ныне проживает и работает в США), охотно делящегося своими мыслями. Иногда весьма спорными, но всегда очень ценными. Желающим узнать побольше о Японии рекомендую побродить по дневникам наших (бывших?) соотечественников, проживающих там в настоящее время, к примеру – http://www.livejournal.com/users/kitya. Наконец, свежие зарисовки из жизни чата Gameland Online можно найти по адресу http://www.livejournal.com/users/atavismus/. Естественно, перечислять все интересные дневники бессмысленно – вам следует побродить по указанным здесь ссылкам, посмотреть список «друзей» – скорее всего в нем найдутся не менее интересные люди. ■

ROM-ФАЙЛЫ ЗА ДЕНЬГИ?

По стопам Sega отправилась компания StarROMS (http://starroms.com/), распространяющая за деньги старые аркадные игры от Atari. Правда, в данном случае речь идет не о комплекте «эмулятор (собственной разработки) плюс ROM-файл», замаскированном под порт. Для запуска игр предлагается использовать некоммерческий MAME (http://www.mame.net). Естественно, с компанией Atari договоренность имеется.
Зарегистрированному пользователю выдается некоторое количество кредитов, на которые можно приобрести одну-две игры «на пробу». В дальнейшем придется тратить деньги. Немного по нынешним меркам (утверждается, что от $2 за игру, но цены сильно различаются), если не учитывать того, что коллекционер если уж будет что-то покупать, так сразу всю имеющуюся подборку, ведь несколько игр не будут иметь особой ценности. А если еще вспомнить о том, что все это можно при желании скачать и бесплатно... ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Момент истины настал: финал World Cyber Games 2003 состоялся. В этом году Россия выступила крайне неудачно, выиграв всего лишь одну бронзовую медаль. Абсолютным же чемпионом WCG Grand Final 2003 стала Германия, которая увезла домой 3 золотых и 2 серебряных награды. В следующем выпуске «Страны Игр» вас ждет подробнейший репортаж из Южной Кореи. Сегодня в номере: крупный турнир по Counter-Strike в Москве, российские команды в Euro Cup 8, результаты ESReality Online 2, обзор нового уровня ospdm15rc3 (Quake III Arena), бонус-карты для Warcraft III: The Frozen Throne от Blizzard.

МОСКОВСКИЙ ТУРНИР MERIDIAN CS CUP.

5 октября в московском клубе Meridian состоялся крупный турнир по Counter-Strike 5x5 – Meridian CS Cup. Более 50 команд подали предварительную заявку на участие, однако организаторы приняли решение ограничить число до 32 кланов, отобрав лишь сильнейшие столичные пятерки. Два стартовых тура, проходившие по олимпийской системе навылет, подарили зрителям первую сенсацию. Питерская Arctica, приглашенная на чемпионат в качестве специального гостя, в упорной борьбе одолела одного из главных претендентов на победу – Emax. Матч завершился со счетом 19:17 на de_cbble (7:5 Arctica за Терроров, 5:7 Arctica за Контров, 7-5 в дополнительное время). Однако уже в следующем раунде команда из Санкт-Петербурга была остановлена неизвестными ранее игроками из Team13, которые в свою очередь уступили Team 1. Последние и стали чемпионами Meridian CS Cup, пробившись в финал из лузеров. Соперником Team 1 стали бронзовые призеры WCG Russia Preliminary 2003, москвичи из a-Line, которые слишком расслабились перед заключительной игрой и дважды потерпели поражение на de_train (12:16, 11:13). Вашему бессменному ведущему также удалось поучаствовать в соревнованиях, заменив опоздавшего члена команды a-Line в первой игре чемпионата против середнячков из Igni et Ferra.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ MERIDIAN CS CUP:

1 место – Team1 (SaldZy, WoodZy, NoodZy, Snoop, Electric) – $300;
2 место – a-Line (Demon, MegioN, F1N, Antikiller, Patrick, Polosatiy) – $200;
3 место – emotion (Fastik, Hooch, Monstrik, Tuman, Derzkiy) – $100.



Команда a-Line – второй место на турнире. Слева направо: Polosatiy, Antikiller, MegioN, Patrick, F1N.

РОССИЙСКИЕ КОМАНДЫ В EURO CUP 8

Для участия в восьмом сезоне престижного европейского онлайн-турнира Euro Cup были приглашены всего 3 российские команды: ForZe (Quake III Arena), Emax и ForZe (обе Counter-Strike). Спустя четыре игровые недели лишь отечественные CS-кланы еще имеют шанс попасть в раунд плей-офф, а вот кутрикеры подкачали. Менеджеры ForZe.q3 перед началом Кубка серьезно обновили состав и были настроены только на победу. Mikes, Cooller, uNkind, Jibo – этой четверке многие фанаты пророчили первое место в Euro Cup 8. Первый групповой матч подтвердил серьезность намерений команды. Со счетом 2:0 по картам были повержены немцы из Shuuk. Однако две последующие битвы против англичан (Iron Fist) и извечных наших соперников – шведов (bmf.Headz) показали, что звездный, но несыгранный состав неспособен бороться с ведущими европейским грандами. Поражение в обеих встречах с одинаковым счетом 0:2 лишили ForZe.q3 права на выход в плей-офф, и теперь рос-

В ПОЛУФИНАЛЬНОМ МАТЧЕ МЕЖДУ КОМАНДАМИ A-LINE И EXILES НА DE_NUKE ЧУТЬ БЫЛО НЕ ПРОИЗОШЛА ВТОРАЯ СЕНСАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА. В ПОСЛЕДНЕМ РЕШАЮЩЕМ РАУНДЕ ПРИ РАВНОМ СЧЕТЕ A-LINE*MEGION ОСТАЛСЯ ОДИН ПРОТИВ ПЯТЕРЫХ ИГРОКОВ EXILES. УБИВ ПЕРВОГО ИЗ ПИСТОЛЕТА, MEGION ПОДОБРАЛ С ЗЕМЛИ АК47 И ПООЧЕРЕДНО ЗАВАЛИЛ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ, ВЫЗВАВ ТЕМ САМЫМ БУРНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ И ВСЕОБЩЕЕ УВАЖЕНИЕ ЗРИТЕЛЕЙ.



Единственная надежда России в Euro Cup 8 Counter-Strike – Emax.



Emax (чемпионы ESWC 2003 Россия и серебряные призеры WCG Russia Preliminary 2003): «Ребята, отступаем!»

сиянам предстоит лишь утешительный матч с аутсайдерами x-plicit4 из Голландии. В номинации Counter-Strike дела обстоят несколько лучше. Команда Emax уступила на старте два матча фаворитам группы, однако сумела собраться и победить финнов из iDLES, сохранив тем самым шансы для дальнейшей борьбы. Матчи ForZe.cs были перенесены на 2 недели в связи с участием чемпионов России в WCG Grand Final 2003. В следующем выпуске «Киберспорт» я продолжу рассказ о выступлении наших соотечественников в турнире Euro Cup 8.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОНЛАЙН-ТУРНИРОВ ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE.

В начале октября в Сети состоялся турнир по Warcraft III: The Frozen Throne – ESo 2 (ESReality Online). Более 40 участников со всей Европы, а также США разыграли титул сильнейшего игрока. Россию представляли aNc.Karma (призер WCG Russia Preliminary 2003) и aNc.BigEr, однако серьезных успехов ни один из них не добился. Karma «слил» все матчи в групповом раунде, сославшись на полную концентрацию на тренировке в Warcraft III: Reign of Chaos (дисциплина WCG 2003). BigEr получил техническое поражение за неявку на игровой сервер в назначенное время. А победа в ESo 2 заслуженно досталась голландцу Grubby из клана 4Kings, шедшему без поражений на протяжении всего турнира. Финальные результаты (на нашем CD вы найдете все риплеи с ESo 2):

1 место – 4K.Grubby (Голландия);
2 место – mTw-GhostRidah (США);
3-4 места – 4K.Kiko (Хорватия), gmpo.DiDi8 (Болгария).

РЕЗУЛЬТАТЫ ESREALITY ONLINE 2 В ДРУГИХ НОМИНАЦИЯХ:

UNREAL TOURNAMENT 2003 1X1:
1 место – Lauke (Голландия);
2 место – kiLLu (Германия);
3 место – Daddy (Германия).

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 6X6:
1 место – Infensus (Швеция);
2 место – Kreaturen (Бельгия);
3 место – Unknown (Швеция).

QUAKE III ARENA 2X2:
1 место – Ice Climbers (Fox, Gopher);
2 место – Unmatched (Stelam, ZyZ);
3 место – Ice Climbers (Phantom, Toxic);
4 место – ForZe (Cooller, Mikes).

Россиянин Zaratustra занял второе место на онлайн-турнире Go4wc3 #62. По ходу соревнований он обыграл несколько малоизвестных стратегов, а в финале встретился с главным фаворитом турнира, mTw-Taker'ом из Германии, и уступил со счетом 1:3. На нашем CD вы найдете риплеи этого поединка. ■



Team 1 – чемпионы Meridian CS cup. Слева направо: NoodZy, Snoop, Electric, WoodZy, SaldZy.

НА НАШЕМ CD

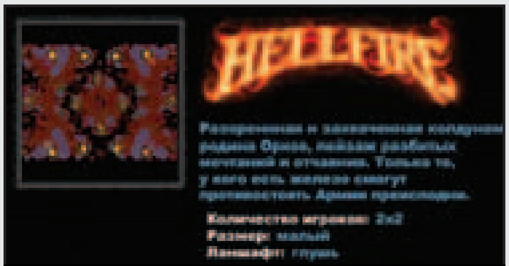
На нашем CD вы найдете самые интересные демо-записи с Meridian CS Cup и Quake III Arena 2x2.

НОВАЯ КАРТА ДЛЯ КОМАНДНОЙ ИГРЫ В QUAKE III ARENA – OSPDM15RC3

Ospdm15rc3 «Deeper Blue OSP Edition» (от канадского левел-мейкера mob*Teddy, создателя шедевральной ospdm5) – новая карта для Quake III Arena, набирающая популярность с каждым днем (ищите на нашем CD). Без нее не обходится ни один европейский чемпионат, в том числе и Euro Cup – самая популярная онлайн-лига по компьютерным дисциплинам. Для организатора кубка, портала Clanbase, вошло в традицию каждый новый сезон пополнять список играбельных арен. Ospdm15rc3 является римейком довольно распространенной карты poq3dm5. Первоначальный продукт являлся демонстрацией технологических возможностей Кваки, поэтому притормаживал даже на достаточно мощных машинах. В ospdm15rc3 данный минус полностью устранен. Естественно, некоторые помещения претерпели серьезные изменения, но в целом перед вами все та же poq3dm5, полюбившаяся многим по играм Кубка Наций Q3. На ospdm15rc3 присутствует весь боевой арсенал, броня, а также 2 артефакта – Quad Damage и Battle Suit. Это позволяет сравнить карту с другим крайне популярным уровнем – q3dm14tmp. Тактика игры заключается в контролировании красного армора, Megahealth и некоторых видов оружия (Lightning gun и Rocket Launcher). За счет открытых пространств лучше всего в бою показывает себя Lightning gun, поэтому берегите его пуще ока. Если вы завладели инициативой и удерживаете все важные предметы, то самое время захватить power ups. Battle Suit находится в огромном помещении на маленьком островке, окруженном раскаленной лавой. Будьте осторожно, не оступитесь, прыгая за ним. После взятия артефакта вокруг вашей модели появится золотистое магнитное поле, защищающее вас в течение 30 секунд от выстрелов из ракетницы (кроме прямых попаданий) и вдвое снижающее урон от других пушек. Помимо того можно без вреда здоровью выполнить rocket jump.

Но все-таки самым важным предметом на ospdm15rc3 является Quad Damage, расположенный в комнате с высоченными колоннами. Чтобы взять висящий в воздухе power up, необходимо подскочить на одном из джампадов (jump pad). Если вам удастся контролировать оба предмета, победить команду противника не составит труда. ■

С МОМЕНТА ВЫХОДА WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ПРОШЛО ПОЧТИ 4 МЕСЯЦА. ЗА ЭТО ВРЕМЯ КОМПАНИЯ BLIZZARD УСПЕЛА ПОРАДОВАТЬ ФАНАТОВ СВОЕЙ ИГРЫ ТРЕМЯ НОВЫМИ ОФИЦИАЛЬНЫМИ БОНУС-КАРТАМИ (ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD). ВСТРЕЧАЙТЕ TYPHOON, HELLFIRE И ICE FORGE (СМ. РИСУНКИ). КАРТЫ ПОДХОДЯТ КАК ДЛЯ ДУЭЛИ, ТАК И ДЛЯ КОМАНДНЫХ СРАЖЕНИЙ.



Нплохая карта для парных сражений.



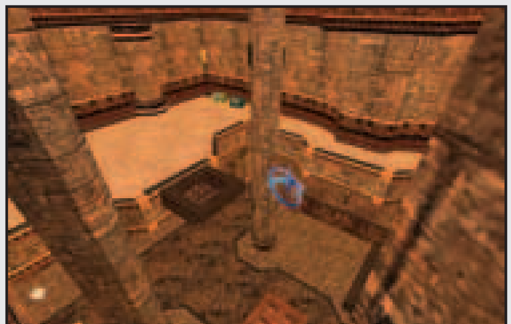
Симметричная дуэльная карта скромных размеров.

ROCKET JUMP – НЕХИТРЫЙ ПРИЕМ В QUAKE III ARENA (А ТАКЖЕ В QUAKE И QUAKE2), С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО МОЖНО ПОДПРЫГНУТЬ НА НЕВЕРОЯТНУЮ ВЫСОТУ, А ЗНАЧИТ ПОПАСТЬ В РАНЕЕ НЕДОСТУПНЫЕ МЕСТА. ВЫПОЛНЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ: НУЖНО ВЫСТРЕЛИТЬ ИЗ РАКЕТНИЦЫ (ROCKET LAUNCHER) СЕБЕ ПОД НОГИ (ВЗГЛЯД ВЕРТИКАЛЬНО ВНИЗ) И ОДНОВРЕМЕННО С ЭТИМ ПОДПРЫГНУТЬ. ЗА СЧЕТ ВЗРЫВА РАКЕТЫ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ И ПОДСКОЧИТЕ, КАК КЕНГУРУ.

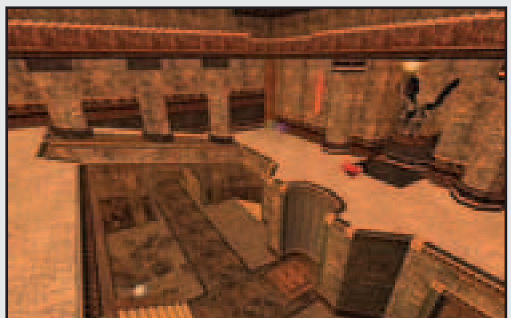


Островная карта для игры 3x3.


Battle Suit находится в комнате с лавой. Если взять артефакт, то раскаленная жидкость будет вам не страшна.


K Quad Damage можно попасть через джампад снизу или же с помощью простого прыжка с мостика.

ПОСЛЕ ВЗЯТИЯ АРТЕФАКТА ВОКРУГ ВАШЕЙ МОДЕЛИ ПОЯВИТСЯ ЗОЛОТИСТОЕ МАГНИТНОЕ ПОЛЕ ЗАЩИЩАЮЩЕЕ ВАС В ТЕЧЕНИЕ 30 СЕКУНД ОТ ВЫСТРЕЛОВ ИЗ РАКЕТНИЦЫ (КРОМЕ ПРЯМЫХ ПОПАДАНИЙ) И ВДВОЕ СНИЖАЮЩЕЕ УРОН ОТ ДРУГИХ ПУШЕК.


Комната с красной броней. Если вы спрыгните в отверстие у стены, то найдете Rocket Launcher.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о WCG Grand Final 2003 (рубрика «Спец»), обзор турнирного мода TTM для Unreal Tournament 2003, новости онлайн-лиг и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

МАКСИМ ПЕТРЕНЧУК_MAXIMUS@GUIDES.RU

HOMEWORLD 2

НА КОСМИЧЕСКИХ ПРОСТОРАХ

Homeworld 2 – удачное продолжение первой части. В игре сохранился тот самый дух, который делал космические сражения столь увлекательными. В это же время разработчики существенно дополнили игру новыми элементами. Некоторые из них могут быть непривычны и интересны даже для ветеранов RTS жанра. В этой статье описана базовая тактическая концепция для игры в HW2. Ею можно пользоваться при прохождении кампании, игры против компьютера и даже сетевого противника.

РЕСУРСЫ И ЭКОНОМИКА

Добыча ресурсов в Homeworld 2 осуществляется при помощи кораблей-сборщиков (Resource Collectors). Направив их к ближайшему полю астероидов, вы будете получать по 200 RU (Resource Units) за раз. Ресурсы доставляются либо на главный корабль (Mothership), либо на ближайший авианосец (Carrier), если на них есть отсек для сброса ресурсов. Учтите, что противник может его разрушить, и тогда вам придется строить новый. Для ускорения добычи используйте Mobile Refinery. Эта платформа дешево стоит и обладает относительно большой скоростью передвижения и мобильностью, что в нашей ситуации является основополагающим фактором. Переместите ее вплотную к астероидному полю, чтобы ресурсы добывались быстрее. Когда окрестные ресурсы будут исчерпаны, передвиньте платформу к новому месторождению. Крупные корабли для этого слишком медленны, да и все же они должны находиться на фронтовой линии, а не в тылу.

Защищайте свои месторождения. Для этого хорошо подходят дешевые платформы. При стоимости 300 RU они имеют неплохие боевые характеристики. Их главный недостаток – передвинуть платформу можно лишь один раз. Поэтому пытайтесь расставлять их с умом. Для саботажа вашей экономики противник использует, как правило, легкие истребители, поэтому лучше всего расставлять орудийные платформы (Gun Platforms), предназначенные для борьбы с малыми кораблями. Не стройте Ионные платформы (Ion Beam Platforms). Это нерационально. Если противник пришлет что-то серьезное истребителя, легче просто передвинуть ваш флот.



Различия между кораблями касаются их размеров и вооружения, а также дополнительных возможностей.

Добытые ресурсы можно потратить на строительство дополнительных отсеков, открывающих доступ к новым юнитам и технологиям, а также, собственно, на эти юниты и технологии.

ЮНИТЫ

В игре существует пять основных типов кораблей. Каждый из них производится в соответствующей фабрике. Различия между кораблями касаются их размеров и вооружения, а также дополнительных возможностей.

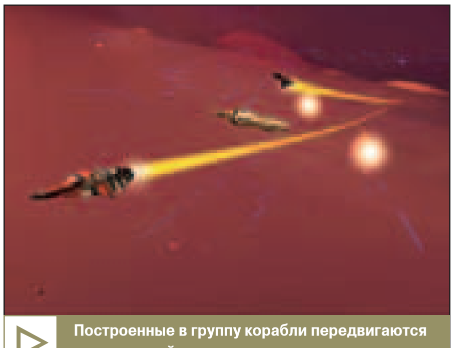
Корабли строятся в специальных отсеках на главном корабле, авианосце или верфи. Для постройки определенного типа кораблей необходима соответствующая структура.

Первый класс кораблей – Истребители (Fighters). Корабли этого типа сражаются эскадрами по пять юнитов. Они имеют минимальный запас жизни и малое количество орудий, однако обладают высокой скоростью и маневренностью. Все вышеперечисленное относится к перехватчику (Interceptor) Хигарийцев. Скромные возможности делают этот юнит ограниченным в применении. Его можно использовать против бомбардировщиков, пока у вас не появятся зенитные фрегаты. Аналогичный юнит Вейгров – штурмовик (Assault Craft).

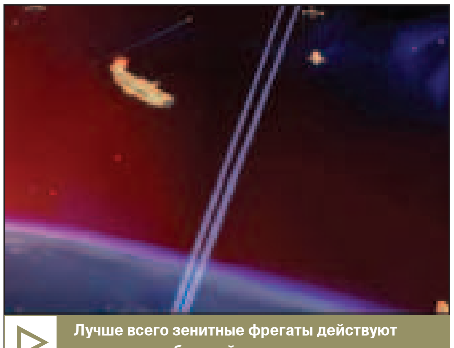
А вот сами бомбардировщики (Bombers) куда актуальнее. По сути дела бомбардировщик – утяжеленный истребитель, оснащенный плазменными бомбами. Гроза крупных кораблей, он, тем не менее, уязвим от зенитных фрегатов. Увидите у противника зенитки, значит надо переходить на более тяжелые корабли. Бомбардировщики есть и у Вейгров и Хигайрицев.

Среди истребителей числится корабль-разведчик (Scout). У него нет практически брони и вооружения. Зато он имеет самую большую скорость в игре. Скауты пригодны для разведки вражеских позиций, исследования обстановки перед боем, наблюдения за силами противника.

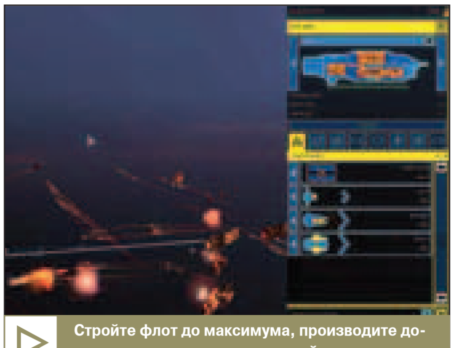
У Вейгров есть уникальный юнит – копьеносец (Lance Fighter). За основу этого



Построенные в группу корабли передвигаются с одинаковой скоростью.



Лучше всего зенитные фрегаты действуют против истребителей.



Стройте флот до максимума, производите дополнительные отсеки, исследуйте технологии.

корабля была взята платформа обычного истребителя. Пытаясь улучшить его боевые качества, разработчики поставили дополнительные пушки и тяжелую броню. За это истребителю пришлось поплатиться маневренностью и скоростью, но получить новые возможности. На практике копьеносец представляет собой нечто среднее между истребителем и корветом, оснащенное оружием среднего калибра.

Второй класс кораблей именуется корветами. Они сражаются эскадрами по три корабля. По характеристикам брони корветы намного опережают истребители, при этом снижение скорости весьма незначительно. Благодаря удачному балансу между мощностью и маневренностью, корветы актуальны на протяжении всей игры. Стандартный корвет Хигарийцев – Gunship, небольшой корабль, оснащенный скорострельной пушкой. Он разрабатывался специально для борьбы с истребителями противника. Как только вам станет доступен этот юнит, прекращайте использовать истребители. Он хорошо уничтожает бомбардировщики.



Другая модификация Gunship оснащена плазменным пульсаром. Соответственно корабль называется Pulsar Gunship. Плазменные орудия хорошо берут тяжелую броню, и можно использовать его как замену бомбардировщику. Достоинство пульсара в том, что его орудия бьют точнее по малым кораблям, что делает его более универсальным юнитом, чем бомбардировщик.

У Вейгров есть два корвета – Лазерный и Торпедный (Laser Corvette и Missle Corvette). Оба они предназначены для борьбы с тяжелыми кораблями. Сверхмощные лазеры могут расплавить даже самую толстую броню, а самонаводящиеся торпеды подходят против фрегатов или корветов.

Есть один уникальный корвет – миноукладчик. Как понятно из названия, он умеет устанавливать мины. С их помощью можно загородить проходы к вашему кораблю. Окружите минами пространство вокруг ресурсов, чтобы защитить сборщиков от диверсий.

Фрегаты, корабли третьего класса, относятся к тяжелым суднам. Они сражаются в одиночку. Тяжелая броня хорошо защищает их от легкого оружия. Из-за низкой маневренности фрегаты уязвимы от бомб и торпед. Чтобы защитить их от противника, используйте малые истребители.



Для операций, связанных с захватом крупных кораблей и станций, используются десантные фрегаты (Marine Frigate – или аналог Вейгров Infiltrator Frigate).

Существует четыре типа фрегатов, выполненных на одной платформе. Зенитный фрегат Хигарийцев (Flak Frigate) оборудован скорострельной и дальнобойной пушкой. Обладая высокой точностью, орудие может поражать быстро движущиеся цели. Лучше всего зенитные фрегаты действуют против истребителей. Против корветов лучше использовать другой тип фрегатов – торпедный (Torpedo Frigates). На них поставлены самонаводящиеся торпеды, увернуться от которых практически невозможно. С другой стороны, торпедная установка перезаряжается очень медленно, и использовать ее против истребителей нецелесообразно. Иде-

МАКСИМ ПЕТРЕНЧУК_MAXIMUS@GUIDES.RU

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

Название	Прочность	Урон	Скорость	Класс	Стоимость	Требования	Навыки
					HILGARA		
Scout	90	9	480	Fighter	350	-	EMP
Interceptor	150	36	350	Fighter	500	-	-
Bomber	150	439	260	Fighter	550	-	-
Gunship	1200	56	215	Corvette	625	-	-
Pulsar Gunship	1200	54	215	Corvette	625	-	-
Minelayer	400	-	260	Corvette	800	Minelayer Technology	Mines
Flak Frigate	16000	50	161	Frigate	700	-	-
Torpedo Frigate	12000	305	161	Frigate	700	-	-
Ion Beam Frigate	16000	315	150	Frigate	700	-	-
Defense Field Frigate	18000	17	161	Frigate	1250	Defense Field Technology	Power Shield
Marine Frigate	18000	80	230	Frigate	800	-	Захватывает корабли
Carrier	80000	40	75	Capital Ship	2800	-	Мобильная база
Destroyer	85000	1024	115	Capital Ship	2000	Destroyer Technology + Adv. Laboratory	-
Battleship	240000	5200	69	Capital Ship	4000	Battleship Technology + Adv. Laboratory	Fire Tower Upgrade
					VAGYR		
Scout	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Assault Craft	210	30	325		500		
Bomber	180	332	260	Fighter	550		
Lance Fighter	150	43	260	Fighter	500		
Laser Corvette	1600	26	215	Corvette	625		
Missle Corvette	1600	350	215	Corvette	650		
Minelayer	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Assault Frigate	16000	127	150	Frigate	700		
Heavy Missle Frigate	16000	351	161	Frigate	700		
Defense Field Frigate	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Infiltrator Frigate	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Carrier	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Destroyer	Аналогичен хилгарийскому варианту						
Battleship	Аналогичен хилгарийскому варианту						

альная цель – корветы. Заряд торпеды довольно силен, чтобы поразить крупную цель, в частности, фрегаты противника. Против самых крупных кораблей лучше всего подходят Ионные фрегаты (Ion Beam Frigates). Их ионные орудия медленно перезаряжаются, но обладают большой убойной силой.

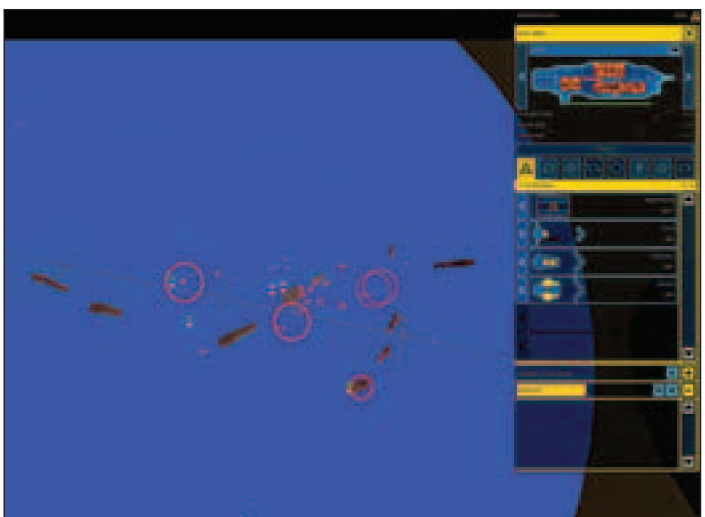
У Вейгров есть следующие фрегаты – Assault Frigate (аналог Flak Frigate) и Heavy Missle Frigate (аналог Torpedo Frigate). По характеристикам они аналогичны соответствующим фрегатам Хигарийцев.

Для операций, связанных с захватом крупных кораблей и станций, используется десантный фрегат (Marine Frigate – или аналог Вейгров Infiltrator Frigate). На нем находится постоянный корпус элитных спецназовцев. Для захвата корабля вам надо выключить его двигатели – цельтесь по отсеку Engines, а затем пришвартоваться к нему. В зависимости от типа корабля и размера его команды захват может продлиться дольше по времени. Так маленькие фрегаты захватываются за 10-20 секунд, а крупные корабли иногда сдаются лишь когда на них направят сразу 2-3 десантных фрегата. Сохранить корабль от захвата можно, уничтожив фрегат.

Есть еще один фрегат – защитный фрегат (Defence Field Frigate). На нем находится генератор силового поля. При необходимости он генерирует силовое поле, защищающее корабли вокруг. Эффект поля длится около 10 секунд, после чего происходит перезарядка генератора.

Самые тяжелые корабли в Homeworld 2 относятся к четвертому классу – кораблям-флагманам. Произвести эти громадины можно в Capital Ship Facility главного корабля, либо на мобильном Shipyard. У флагманов самый большой запас брони и прочности, мощнейшие орудия, способные за несколько выстрелов уничтожить любую цель. В то же время они передвигаются как черепахи, и надо ли говорить, что огромный размер делает их идеальной целью для бомб или ионных лучей.

У Вейгров и Хигарийцев корабли-флаг-



Как дополнение к интерфейсу, в Homeworld 2 появилась возможность управления группой юнитов.



Обычно вся мощь противника зациклена на 2-3 авианосцах, которые беспрерывно производят корабли. Ваша главная задача – уничтожить именно их.



Вампиры
кровавая и шокирующая
история
Idol
1С
snowball.ru
ураганные боевики
в продаже с октября
PAN VISION
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

МАКСИМ ПЕТРЕНЧУК_MAXIMUS@GUIDES.RU

маны абсолютно идентичны. Эсминец (Destoyer) – огромный корабль, на котором обычно находятся полевые штабы командования. Еще большим судном является линкор (Battleship). Оба они требуют для производства бешеное строительство RU. При хорошем прикрытии линкоры и эсминцы прекрасно справляются с фрегатами. В одиночку они практически беззащитны перед истребителями и корветами. Ах да, поставьте хотя бы на одном из линкоров дополнительную огневую башню (Fire Tower). Тогда все окружающие его корабли получат бонус к точности.
К флагманам относится еще один корабль. С ним мы уже знакомы. Это – авианосец (Carrier). Данный флагман не относится к боевым кораблям. Его используют для поддержки флота. На нем находятся отсеки для производства кораблей, обрабатывающие фабрики и ремонтные доки. По значению авианосцы сходны с дополнительными базами в других RTS. Их можно использовать не только на фронте, но и в тылу, производя дополнительные юниты. Опасайтесь захвата авианосцев, иначе враг может получить в свои руки лишние мощности.
Пятый тип кораблей – дополнительные судна. Они выполняют вспомогательные функции. Сюда относятся зонды-разведчики, устанавливаемые в нужных местах для наблюдения за пространством, зонды-антирадары и т.д.

ВИДЫ ОРУЖИЯ:

Эта небольшая статистика видов орудий, которыми оснащены ваши корабли, поможет вам лучше разобраться в боевой системе Homeworld 2 и выработать противодействие вражеской стратегии.
Легкие пульсары, зенитные установки и лазеры – слабое оружие, однако очень точное и скорострельное. Годится против легких истребителей.
Тяжелые пульсары и лазеры – сильное оружие. Отличается плохой точностью и низкой скорострельностью. Подходит против тяжелых кораблей, начиная от фрегата.
Торпеды – сверхточное оружие средней мощности. Очень низкая скорострельность. Хорошо подходит против корветов.
Артиллерия – сверхмощное оружие низкой точности. Идеальное оружие против тяжелых кораблей.

ИССЛЕДОВАНИЯ

При помощи апгрейдов вы можете улучшить ваши корабли и добавить им новые способности. Апгрейды осуществляются в двух структурах – исследовательской лаборатории (Research Facility) и улучшенной исследовательской лаборатории (Advanced Research Facility).
Для каждого корабля есть три вида апгрейдов: броня, орудие и скорость. Доступных улучшений очень много, и говорить о каждом из них отдельно нет смысла. Стоит заметить, что апгрейды оказывают большой эффект на ваш флот. Пытайтесь в первую очередь улучшить корабли первых типов, которых в вашей армии обычно больше. Простая математическая логика – апгрейды надо те юниты, которые вы чаще всего используете.



Самые тяжелые корабли в Homeworld 2 относятся к четвертому классу – кораблям-флагманам.

ТАКТИКА БОЯ

Для того чтобы победить противника, используйте комбинированный флот. Постоянно вводите в строй новые, более крупные корабли. Баланс в игре устроен так, что корветы однозначно сильнее истребителей, фрегаты – истребителей и корветов, бомбардировщики – флагманов, а флагманы – фрегатов. Поэтому идеальным сочетанием будет использование двух-трех флагманов, представляющих огневую мощь вашего флота, при прикрытии нескольких фрегатов разной направленности, дополненных корветами и бомбардировщиками. На поздних стадиях игры есть смысл нажимать сугубо на юниты последних двух типов.
Вы можете иметь лишь ограниченное число юнитов одного типа. Поэтому чтобы вам не приходилось тратить деньги на неэффективные корабли, посылайте свои судна в бой как можно скорее. В крайнем случае, постройте новые.
Как дополнение к интерфейсу, в Homeworld 2 появилась возможность управления группы. Выделить группу можно привычным сочетанием – «Ctrl-цифра». Для каждой из них можно задать свое построение и стратегию поведения – оборонительную, пассивную или агрессивную. Построенные в группу корабли передвигаются с одинаковой скоростью; вам не придется столкнуться с тем, что самые быстрые корабли оторвались от флота и уже атакуют противника, пока медленные флагманы тащатся сзади.
Очень много в игре зависит от умения кликать мышью. Как бы не было банально, все зависит от вашего опыта игры в другие RTS и от тренировки. Старайтесь наводить ваших юнитов именно на тех противников, против которых они имеют бонус. Допустим, торпедные фрегаты неплохо действуют против крупных кораблей, но если на поле боя у врага есть корветы, лучше навести фрегаты на них. Аналогичная ситуация и с другими юнитами.
Не забывайте ремонтировать ваши корабли. В доках можно отремонтировать поврежденные истребители и корветы, при этом, если эскадра не насчитывает нескольких кораблей, она будет пополнена новыми. Крупные корабли можно чинить при помощи сборщиков ресурсов. Для этого необходимо исследовать апгрейд Repair. Ремонтируя поврежденные корабли, вы можете сэкономить существенное число ресурсов.
Когда ваш противник использует дополнительные юниты, например авианосцы, старайтесь уничтожать их в первую очередь. Особенно рекомендуется делать это во время прохождения одиночной кампании.



У Вейгров и Хигарийцев корабли-флагманы абсолютно идентичны.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

В кампанию Homeworld 2 включено 15 миссий, каждая из которых связана с предыдущей. Вы играете за Хигарийцев и сражаетесь против Вейгров. Ваш флот и технологии переходят из миссии в миссию. Иногда вы можете оказаться в ситуации, когда вы уничтожите флот противника, и для успешного окончания миссии вам осталось сделать лишь одно действие, например, захватить станцию. Разумеется, что лучше подождать: стройте флот до максимума, производите дополнительные отсеки, исследуйте технологии. Некоторые миссии очень сложны, что без крупного флота вам не обойтись. Другие же задания проходятся достаточно просто, и в них вы сможете восстановить потрепанные силы.
Отсюда совет – не старайтесь уничтожить все и вся. В пятой миссии, где вам надо захватить оракул, вовсе не обязательно пробивать оборону астероида, нарываясь на сопротивление Вейгров. Можно послать 4-5 десантных фрегата для захвата. Хотя бы один уж точно подойдет к оракулу. В противном случае ваш флот понесет лишние потери. Так же стоит относиться и к другим миссиям.
Противник в кампании имеет неограниченные ресурсы. Обычно вся его мощь зациклена на 2-3 авианосцах, которые беспрерывно производят корабли. Ваша главная задача – уничтожить именно их. Не давая противнику производить подкрепления, вы существенно ограничите его военную мощь.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Homeworld 2 сложен хотя бы потому, что действие игры протекает не на плоской поверхности суши, а в неограниченном космическом пространстве. Дабы облегчить себе управление кораблями, выучите горячие клавиши. Для начала будет достаточно запомнить кнопки групп, формаций и стиля поведения. Перераспределив часть нагрузки на клавиатуру, вы сможете лучше контролировать движение и атаки вашего флота. ■


X2 THE THREAT
X2
УГРОЗА
Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
Уникальная графика
Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
Строительство своей собственной империи
Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 1300 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.
НОВЫЙ ДИСК

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ_BLAYNE@NAROD.RU

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

ПУТЕШЕСТВИЕ К ХРАМУ ЗЛА

The Temple Of Elemental Evil, пожалуй, единственная игра, в которой вы можете (и должны) выбрать «характер» (alignment) не только для каждого персонажа, но и для всего отряда в целом. От характера отряда зависят возможные характеры его членов, а также то, как ваш отряд начнет игру.



Характер отряда: Lawful Good (LG)
Возможные характеры персонажей: LG, LN, NG
Начало игры: игра начинается с битвы с тремя бандитами. После того, как вы их прикончите, внезапно появляется гонец и приказывает вам отчитаться о проделанной работе Вальдену Уэйнрайту (Valden the Wainwright) в селении Хоммлет (Hommlet).

Характер отряда: Neutral Good (NG)
Возможные характеры персонажей: LG, LN, CG, N
Начало игры: к северо-востоку от того места, где вы начинаете игру, вы встречаете убийцу и его жертву. Не сумев предотвратить кровопролития, вы все же расправляетесь с душегубом, после чего узнаете, что убитая – канонесса церкви святого Катберта (the Church of St. Cuthbert) в Хоммлете. Вы отправляетесь в Хоммлет, чтобы сообщить печальную весть.

Характер отряда: Chaotic Good (LG)
Возможные характеры персонажей: CG, CN, NG
Начало игры: в начале игры вам сообщают, что вы должны найти эльфийскую принцессу Тиллахи (Princess Tillahi) и ее мужа сэра Джаффера (Sir Juffer). Ваша первая зацепка – Блэк Джей (Black Jay), которого вы найдете в Хоммлете.

Характер отряда: Lawful Neutral (LN)
Возможные характеры персонажей: LG, LN, LE, N
Начало игры: пойдя на северо-восток, вы встречаете лорд-мэра Грейхока, который приказывает вам направиться в Хоммлет, чтобы помочь разобраться с разбойниками. В селении вам надо будет встретиться со старейшиной Кентером Неветсом (Elder Kenter Nevets), который и скажет, что делать дальше.

Характер отряда: Neutral (N), известный также как True Neutral
Возможные характеры персонажей: NG, LN, N, CN, NE
Начало игры: к северо-западу вас поджидает Хрудек (Hrudek). Он рассказывает, что давно уже не получал весточек от друида Джару (Jaroo), который живет в Хоммлете. Хрудек просит вас найти Джару и помочь ему, если потребуется.

Характер отряда: Chaotic Neutral (CN)
Возможные характеры персонажей: CG, CN, CE, N
Начало игры: к северо-востоку от вас находятся две двери, одна из них заперта. Пройдя через самую восточную дверь, вы окажетесь в комнате с малым элементалем воздуха (Minor Air Elemental). Убив его, откройте сундук (осторожно, ловушка!) и возьмите оттуда ключ. С ключом вернитесь в стартовую комнату и откройте вторую дверь. За дверью вас ждут два зомби, а чуть подальше вы найдете еще один сундук в котором лежит карта, указывающая на место под названием Рэйнбоу Рок (Rainbow Rock), которое совершенно случайно находится недалеко от Хоммлета.

Характер отряда: Lawful Evil (LE)
Возможные характеры персонажей: LE, LN, NE
Начало игры: идите на север, пока не встретитесь с верховным жрецом Гексторa (High Priest of Hextor). Он прикажет вам

найти меч по имени Фрагарач (Fragarach). Чтобы узнать, где найти меч, вам надо будет поговорить с монахом Туруко (Turuko) в Хоммлете. Этому же Туруко вам надо будет вернуть меч, когда вы его найдете.

Характер отряда: Neutral Evil (NE)
Возможные характеры персонажей: LE, NE, CE, N
Начало игры: сожжение церкви в самом разгаре, как вдруг появляется молодой послушник и пытается испортить вам все веселье. Убив его, вы решаете отправиться в Хоммлет. А зачем? А чтобы спалить и их церковь тоже!

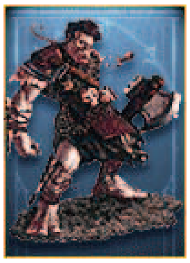
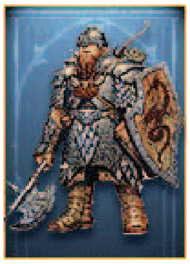
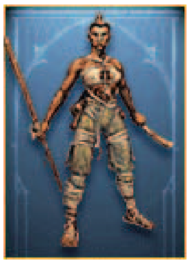
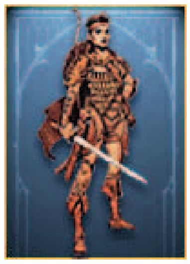
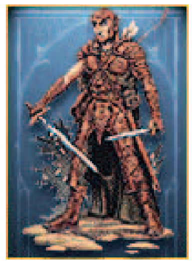
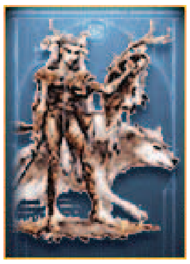
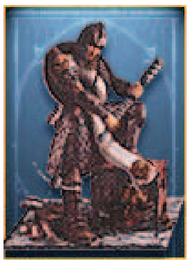
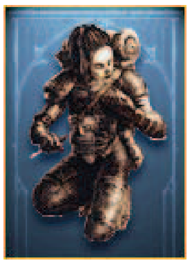
Характер отряда: Chaotic Evil (CE)
Возможные характеры персонажей: CE, CN, NE
Начало игры: порубив беззащитных жителей безымянной деревеньки, вы внезапно узнаете, что кто-то уже ограбил их. Некий мерзавец (возможно, даже больший, чем вы) по имени Раннос Дави (Rannos Davi) забрал все пожитки местных жителей и удрал в Хоммлет. Вы отправляетесь искать Ранноса, чтобы забрать у него добычу, которая по всем разбойничьим законам должна быть вашей.

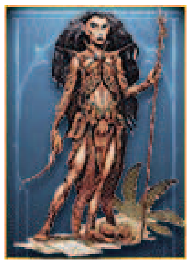
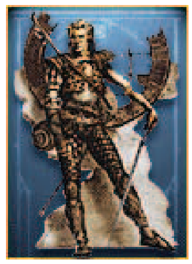
ПАЛАДИН: БЕЛОЕ НОСИТЬ!

Если вы решили взять в отряд паладина, то учтите, что жизнь праведного воителя определяет строгий кодекс чести, любое отступление от которого ведет к падению героя. Нет, он не будет собирать бутылки по тавернам, но потеряет все бонусы, которые имел как паладин, и не сможет получать новые уровни в этом классе. Чтобы снять позор с падшего (Fallen) героя, надо найти Терьона (Terjon) в Хоммлете, который может наложить на героя заклинание искупления грехов (Atonement). Все ассоциации с любой из существующих религий являются надуманными! В чем же заключается кодекс паладина? Эти правила представляют собой смесь десяти заповедей, четырех директив робокопа и предупреждений Минздрава. Во-первых, паладин может входить только в отряд, характер которого Neutral Good, Lawful Good или Lawful Neutral. Паладин также не терпит злых (evil) персонажей в отряде. Вы можете принять злодея в отряд, поговорив с ним другим персонажем (не паладином), но этим вы испортите паладину всю карму (читай «он опять упадет. духом»). Во-вторых, паладин не должен лгать. В-третьих, паладину запрещается красть. В-четвертых, паладин не может навредить невинному человеку. В-пятых, никаких пивных конкурсов! Даже если в конкурсе участвует другой герой, паладину это все равно чревато падением. Если же в конкурсе участвует сам светлый воин, то он может упасть не только морально, но и физически – под стол.

ЧЛЕНЫ ПАРТИИ

Проще всего проходить игру следующим составом:

Боец обеспечит вашему отряду переднюю линию обороны. Воины и варвары – лучший вариант. Паладины и монахи – средний (первые, как вы уже знаете, не в каждую драку полезут, а вторые начинают приносить пользу только к пятому уровню). Лесничие (Rangers) держат удар хуже всех, у них меньше здоровья, чем у воинов, к тому же они сильно ограничены в выборе доспехов. Функция лекаря, думаю, ясна без комментариев. Клирик и друид одинаково хорошо подходят на эту роль, хотя и выбор заклинаний у них несколько разный: клирик больше помогает своим, а друид вредит врагам. Взлом дверей и обезвреживание ловушек – вот что требуется от разбойника. Замечу, что вам необязательно брать в отряд «чистого» (rogue) разбойника, так как игра предлагает достаточно альтернативных решений для тех случаев, когда нужны разбойничьи таланты. Заклинания Invisibility, Sense Traps и Knock – это лишь некоторые из «обходных» вариантов. Так что rogue – идеальный выбор для мультиклассового персонажа. Например, его можно «скрестить» с ranger'ом, который имеет с разбойником немало общих навыков, или создать fighter/rogue, который будет помогать вашему «главному» воину атаками исподтишка. Маг укрепит ваш отряд усиливающими и атакующими заклинаниями. Здесь вы с равным успехом можете выбрать как sorcerer'а, так и wizard'а. Учтите только, что здесь мультикласс скорее вреден, так как такой персонаж будет очень долго добираться до заклинаний пятого уровня. Пятый персонаж остается на ваше усмотрение. Если хотите сделать отряд сильнее в ближнем бою, возьмите еще одного воина; а если желаете усилить свою магическую мощь – берите колдуна. Только постарайтесь не дублировать класс, который уже есть в отряде (то есть если вы уже наняли воина, лучше возьмите варвара).

...И СОЧУВСТВУЮЩИЕ

В дополнение к пяти героям, с которыми вы начнете игру, вы можете принять в команду до трех «людей с улицы» (NPC). Выбор достаточно широк:

Elmo (●)
Класс: Fighter 4
Где найти: шатается по улицам Хоммлета вдрызг пьяный
Цена: 200 золотых + половина всей добычи
«Пьяный мастер» – неплохая подмога в бою.

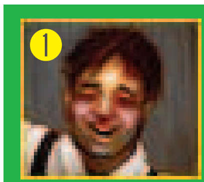
Fruella
Класс: Fighter 3
Где найти: в доме Хольтена Кайндхоппера (Holten Kindlehopper) (Хоммлет)
Как заполучить: поговорите с Хольтеном. Он расскажет, что у него есть дочка на выданье – Fruella. Поговорите с Фруэллой персонажем-мужчиной и поклянитесь ей в любви. Фруэлла, разумеется, потребует венчания в церкви. Вернитесь к Хольтену и расскажите ему про венчание. Он согласится. Расскажите о согласии отца Фруэлле, и она присоединится к отряду.
Цена: доля добычи

Furnok (●)
Класс: Rogue 4
Где найти: на первом этаже таверны Welcome Wench Inn
Цена: доля добычи
Если вам удастся поймать его на обмане, он присоединится к вам бесплатно.

Turuko (●)
Класс: Monk 3
Где найти: на первом этаже таверны Welcome Wench Inn
Как заполучить: в отряде должно быть меньше 4 человек. Присоединяется вместе с Kobort. Если в отряде есть паладин, вы не можете взять Turuko.
Цена: доля добычи

Kobort (●)
Класс: Fighter 2
Где найти: на первом этаже таверны Welcome Wench Inn

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ_BLAYNE@NAROD.RU





















Как заполучить: присоединяется вместе с Turuko. Если в отряде есть паладин, вы не можете взять этого персонажа.
Цена: доля добычи

Spugnoir (5)
Класс: Wizard 2
Где найти: на первом этаже таверны Welcome Wench Inn
Цена: все свитки для класса Wizard, которые вы найдете
Взяв Спагнуара в отряд, вы можете сильно затормозить развитие остальных wizard'ов в вашей команде.

Zert (6)
Класс: Fighter 2
Где найти: на втором этаже таверны Welcome Wench Inn
Как заполучить: После того, как Zert расскажет вам про Moathouse, вы можете попросить его присоединиться к отряду. Если в отряде есть паладин, с Зертом вам не по пути!

Cavanaugh
Класс: Fighter 1
Где найти: рядом с таверной Welcome Wench
Как заполучить: если вы убедите (Intimidate) его заплатить церковную десятину, то несколькими днями позже вы найдете его рядом с таверной, и сможете нанять.

Meleny
Класс: Druid 1
Где найти: в доме Филликена (Filliken) (Хоммлет)
Как заполучить: вначале вы должны помочь Мареку (Marek) жениться Алтее (Althea), сестре Мелени. Потом разберитесь с разбойниками в Moathouse. После этого вы можете обручиться с Meleny и жениться на ней (мужским персонажем, разумеется). Учтите, что у «пикапера» должна быть высокая Charisma (порядка 16).
Цена: доля добычи
Жених получит Radiant Longsword в качестве свадебного подарка.

Raimol
Класс: Fighter
Где найти: в здании Хоммлетской торговой компании (Hommlet Trading company(HTC))
Как заполучить: поговорив с Gremag или Rannos в HTC, попросите у них одолжить охранника (Man-at-Arms). Если вы заплатите им 180 золотых, они дадут вам Раймола (использовав навык дипломатии, цену можно снизить до 150 золотых).
Цена: 180 (150) золотых
Очень слабый персонаж.

Burne (7)
Класс: Wizard 8
Где найти: Burne's Tower к востоку от Хоммлета.
Как заполучить: вы должны хотя бы раз побывать в Храме.
Цена: треть всей добычи
Если вы покажете ему Orb of Golden Death, он не присоединится к партии повторно.

Rufus (8)
Класс: Fighter 6
Где найти: Burne's Tower к востоку от Хоммлета.
Как заполучить: вы должны хотя бы раз побывать в Храме.
Цена: четверть всей добычи

Lareth the Beautiful (9)
Класс: Cleric 5
Где найти: в конце Moathouse Dungeon
Как заполучить: сразитесь с Lareth и доведите его до состояния Near Death. Он сдастся и пообещает вам показать тайный проход в Храм Зловещих Стихий, если вы возьмете его с собой. Вы не можете взять Ларета, если в отряде есть паладин.

Bertram
Класс: Fighter 1
Где найти: в Нульбе (Nulb)
Как заполучить: за свободу Бертрама вам придется сразиться с пиратским капитаном Толабом (Tolub).

Otis (10)
Класс: Fighter 10
Где найти: в его кузнице в Нульбе
Как заполучить: вы должны хотя бы раз побывать в Храме.
Цена: 175 золотых и доля добычи
Этот могучий кузнец запросто подкует самого черта. Учтите, что вы не можете взять Отиса в Храм больше двух раз. После первого раза он покинет отряд, но вы сможете упросить его вернуться. После второго раза он расстанется с вами навсегда.

Serena
Класс: Rogue 3
Где найти: в лагере цыган в Нульбе
Как заполучить: после того, как вы вернете Orb of Sah Моне (Mona), вы можете купить свободу Серены за 500 золотых. После этого попросите Серену присоединиться к отряду.
Цена: 500 золотых и половина добычи

Morgan
Класс: Fighter 1
Где найти: в запертой комнате на первом уровне подземелья Храма.
Цена: доля добычи
Болтливый пират сражается немногим лучше попугая.

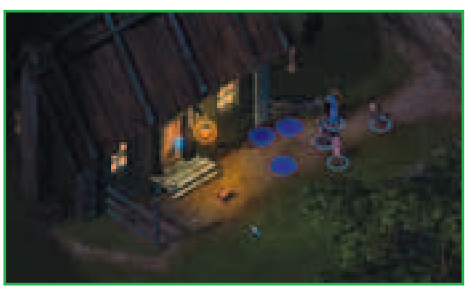
Tuelk и Pintark
Класс: Fighter 2
Где найти: На первом уровне подземелья Храма. Их держит под замком тюремщик Храма Земли по имени Turnkey
Как заполучить: освободить, разумеется. В отряде должно быть 6 или меньше членов.
Эти… хм… братья присоединятся к вам одновременно.

Wonnilon
Класс: Fighter 3/Rogue 3
Где найти: в северо-западном углу первого уровня подземелья Храма.
Как заполучить: освободить и принести ему его снаряжение. Возможно, вам придется показать ему кольцо друга гномов (Gnome-Ring), которое вы можете получить от пленника Nybble в Moathouse.

Scorpp
Класс: Fighter 7
Где найти: под «Куполом Наслаждений» (Pleasure Dome) на третьем уровне подземелья Храма.
Как заполучить: сразитесь с ним. После того, как он потеряет 100-125 HP, он сдастся и вы сможете позвать его в отряд.
Этот горный гигант просто исключительно силен. Учтите, что у него находятся некоторые из вещей Воннилона. Чтобы отобрать их, вам придется убить Скорппа. С другой стороны, кто вам нужнее – хилый карлик или могучий гигант?

Prince Thrommel
Класс: Fighter 10
Где найти: на третьем уровне подземелья Храма.
Цена: доля добычи
Принц владеет мечом Fragarach, который, если вы помните, является целью Lawful Evil отряда. Это очень мощное оружие, но отнять его у принца можно только через его труп.
Принц Троммель останется с вами до тех пор, пока вы не покинете Храм.

Zaxis
Класс: Bard 5
Где найти: Random encounter на мировой карте
Как заполучить: ходить между Хоммлетом и Нульбом, пока не наткнетесь на него.
Удачи!



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра
Сфера
1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA

[PC]: THE SIMS: SUPERSTAR



Быстрые деньги

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует ввести rosebud;!;!;!;. Нажмите и удерживайте [Enter], и вскоре начнет мигать сообщение, что такой код отсутствует (No such cheat). Вы можете удерживать [ENTER] до тех пор, пока не получите 99.999.999 симолинов.

Коды

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует вводить все коды. Примечание: вводите [!] (восклицательный знак), чтобы повторить предыдущий код, и ставьте [;] (точка с запятой) между кодами, чтобы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов:

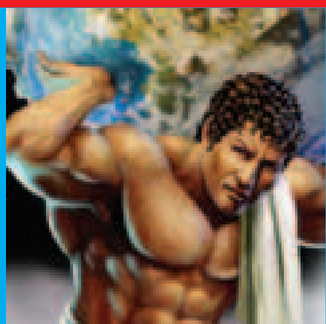
rosebud – получить 1000 симолинов;
map_edit off – отключить редактор карты;
map_edit on – включить редактор карты;
sim_speed [-1000-1000] – установить скорость игры;
hist_add – изменить историю данной семьи;
edit_char – режим создания персонажа;
music – включить музыку;
sound – включить звук;
crash – подвесить игру;
cht [имя файла] – создать файл *.cht со списком читов;
quit – выйти из игры;
visitor_control – контроль за посетителями;
cam_mode – переключить режим камеры.

[PC]: NORTHLAND

Во время игры введите один из представленных кодов:
funexplore – открыть всю карту;
funlarry – игра идет быстрее;
funmapverysmall – вернуть всех жителей в свои дома.



[PC]: AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS



Во время игры нажмите клавишу [ENTER], а затем введите нужный код, соблюдая строчные и заглавные буквы:
THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий;
JUNK FOOD NIGHT – получить 1000 ед. еды;
ATM OF EREBUS – получить 1000 ед. золота;
TROJAN HORSE FOR SALE – получить 1000 ед. древесины;
L33T SUPA H4X0R – ускоренное строительство;
LETS GO! NOW! – увеличить скорость игры;
LAY OF THE LAND – открыть всю карту;
UNCERTAINTY AND DOUBT – скрыть карту;
SET ASCENDANT – показать всех животных на карте;
CONSIDER THE INTERNET – замедлить все юниты;
GOATUNHEIM – превратить всех противников в козлов;
CHANNEL SURFING – юниты могут передвигаться по воде;
WRATH OF THE GODS – устроить различные стихийные бедствия;
IN DARKEST NIGHT – ночное время суток;
WUV WOO – летающий фиолетовый бегемот;
I WANT TEH MONKEYS!!!!! – нашествие обезьян;
RED TIDE – кровавая вода;
MR. MONDAY – повысить уровень сложности.

[PC]: BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:
aiCheats.code Tobias.Karlsson – неуязвимость;
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – уничтожить ботов противника;
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – уничтожить ботов;
aiCheats.code BotsCanCheatToo – боты используют читы;
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer – показать статистические данные;
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – телепортироваться в spawn-локацию.



[PS2]: FATAL FRAME

Бонусы:
Пройдите игру, и вы получите доступ к новым опциям (Battle Mode, Ghost List, Sound Test и Special Function), а также дополнительным костюмам.

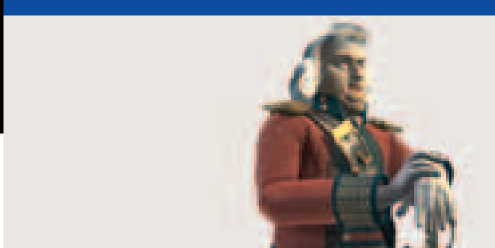
Режим сложности Nightmare:
Пройдите игру в режиме Battle Mode.

Альтернативная концовка:
Пройдите игру на уровне сложности Nightmare.

Выбор эпизода:
Пройдите игру на уровне сложности Nightmare, тогда в режиме Story появится новая опция Chapter.

[PC]: NO MAN'S LAND

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], чтобы вызвать консоль, и введите один из представленных кодов, после чего снова нажмите [ENTER] для его активации:
GOLDENMONKEY – получить 1000 единиц золота;
WICKEDWANG – получить 10.000 единиц ресурсов;
RAINBOWRING – открыть всю карту;
WHEELOFMAYHEM – проиграть миссию;
BLOODMODE – кровавый режим;
MUDHUT – постоянные атаки врагов.

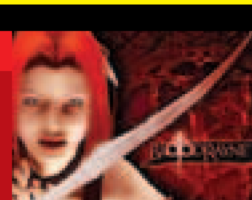


[PS2]: DEUS EX: THE CONSPIRACY

Режим читов:
Зайдите в меню Goals/Notes/Images и нажмите [L2], [R2], [L1], [R1], **Start**, **Start**, **Start**. На экране появится подменю со следующими опциями: God; Full Health; Full Energy; Full Ammo; Full Mods; All Skills; Full Credits; Tantalus.

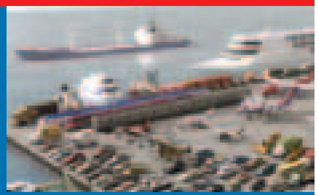
Примечание: некоторые опции необходимо реактивировать после продвижения на новую локацию. Опция Tantalus предназначена для уничтожения выделенного во время игры объекта.

[PS2]: BLOODRAYNE



Все коды необходимо вводить в специальном чит-меню.
Режим бога: TRIASSASSINDONTDIE
Восполнить здоровье: LAMEYANKEEDONTFEED
Жажда крови: ANGRYXXXINSANEHOOKER
Доступ ко всем уровням: ONTHELEVEL
Удерживая [◯], нажмите [✕] в главном меню, чтобы вызвать экран, на котором можно выбрать уровень.
Секретный уровень в Луизиане: BRIMSTONEINTHEBAYOU
Заморозить врагов: DONTFARTONOSCAR
Особо кровавый режим: INSANEGIBSMODEGOOD
Секретные сообщения от разработчиков: TERMINALREALITYRULES; ALBATROSS; IAMNAKED; IAMANGRY; NAKEDHOOKER; SATANRULES; TERMINALREALITYISCOOL; TERMINALREALITYISLAME; UVULA; XXX

[PC]: SIMCITY 4: RUSH HOUR



Режим читов:
Во время игры нажмите [CTRL] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего введите код из списка для активации соответствующего чита. Завершите процедуру нажатием клавиши [ENTER]. Если все было сделано правильно, консоль автоматически закроется:

stopwatch – остановить время;
whatimeizit [чч:мм] – установить указанное время;
wherertfrom [название] – переименовать город;
hellomynameis [имя] – сменить имя мэра;
you don't deserve it – получить все награды;
sizeof [0-100] – установить степень увеличения;
weaknesspays – получить 1,000 симолинов в казну;
fightthepower – постройкам не требуется энергия;
howdryiam – постройкам не требуется вода;
dollyllama – превратить советников в дурачков;
fps – отобразить на экране количество кадров в секунду.

[PS2]: MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Неуязвимость:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите □, L1, ○, R1, △, L2, SELECT, R2.

Неограниченный боезапас:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.

Защита от попадания пуль:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите ○, SELECT, R2, R2, R1, R1, L1, R1.

READER'S HINTS

[PC]: ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

Тип: хинт
Автор: Собин Михаил
(mcmike@fromru.com)

Вместо тренажеров

Хочу познакомить всех с некоторыми приемами, позволяющими прокачивать способности персонажей практически без каких-либо затрат.

1 Стреляем в землю из автомата и прокачиваем следующие навыки: «Сила», «Стрельба» и «Стрельба очередями». В этом случае тратятся патроны, но обойм для обычного автомата в игре очень много, особенно на базе.

2 Стреляем из снайперской винтовки (в снайперском режиме) в трупы и прокачиваем «Снайперский огонь» и «Ловкость» (медленно).

3 Бьем в воздух кулаками и ногами – прокачиваем «Рукопашный бой» и «Силу».

4 Метаем нож в землю перед своими ногами, чтобы далеко за ним не бегать, и прокачиваем «Метание оружия» и «Силу».

5 Пробежавшись по округе, вы заметите, что у героя повысилось число AP.

6 Используем навык «Замаскироваться» и прокачиваем «Скрытность».

Совет: «Скрытность» растет только при использовании навыка «Замаскироваться», так что просто включайте и выключайте его.

[PC]: GTA: VICE CITY

Тип: хинт
Авторы: Jethro 'n' Thief
(jethro@freemail.ru)

1 Все наверняка знают, что в клубе Pole Position есть комнатка, где мы можем лицезреть танцующую девушку. Созерцайте ее минуты две-три, и все это очень быстро надоест. Но нам все-таки придется посидеть и посмотреть на это минут эдак 8-10. После этого, выйдя из комнаты, мы заметим, что заведение приносит прибыль – 4000$. Но не будем спешить уходить оттуда – пройдем по коридорчику дальше и зайдем в только-только открывшуюся комнатку справа. Мы увидим нечто более интересное... Кстати, не напоминает ли эта девушка ту, которая стоит у барной стойки в Malibu Club...?

2 После выполнения различных заданий, в разных местах мы можем увидеть предметы, задействованные в миссии. Например, после Boomshine Saigon, мы найдем бочки со взрывчатым веществом в отеле Ocean View, там же мы можем отыс-

READER'S HINTS

кать разломанные Hidden Packages с рассыпанным по столу белым порошком. После выполнения заданий в InterGlobal Films, мы сможем найти интересные фотографии с участием Candy Suxxx на столе в кабинете Томми в Vercetti Estate и постеры с все той же Candy Suxxx во все том же Ocean View Hotel. А также и многое другое...

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

BLACK AND WHITE

1. Красный день календаря

Несомненно, Питер Молинье неординарный разработчик. Поэтому и секреты в его играх тоже оригинальны. Взять хотя бы великолепную Black & White. Попробуйте переставить дату часов в Windows на первое апреля. Теперь обратите внимание на то, какие следы оставляет ваш питомец. Интересный способ отметить день смеха, не находите? Говорят, что в день рождения создателя игры с вашим животным будут происходить совершенно невероятные вещи. Попробуйте.

KREED

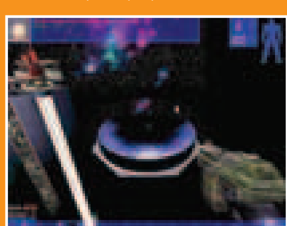
1. Есть город золотой

Вы обращали внимание на журнальные записи, хранящиеся в компьютерах в игре? На одном из последних этапов можно найти очень интересное послание, говорящее о том, что существует портал, ведущий в волшебные чертоги Burut CT, в которых живут удивительные разработчики во главе с самим Верховным Шефом. Эти добродушные люди радушно встречают прибывших гостей и даже угощают их своими яствами. Вот такие чудеса.

UNREAL TOURNAMENT

1. Это лицо напротив

Начните игру на уровне dm-codex (Codex of Wisdom). В центральной комнате этапа есть два деревянных моста, один из которых упирается в кирпичную стену. Бегите по нему и остановитесь возле этой стены. Через некоторое время перед вами отроется дверь, ведущая в комнату с очень интересным плакатом, на котором изображен какой-то человек. Под фотографией видна большая надпись «Pretty Fly». Возможно, это один из создателей игры, вероятно, являющийся большим поклонником группы Offspring.



2. Удивительные миры

Помимо странного лица, в игре можно обнаружить интересную серию пасхальных яиц. Каждый этап, проходящий на открытых пространствах, таит в себе очень забавный секрет. На уровне DM-Morphes, находясь в режиме свободного полета, поднимайтесь



как можно выше, пока не заметите небольшой темный куб, висящий в небе. Подлетите к нему поближе, и вы увидите, что он является миниатюрной моделью окружающего вас этапа. Точно такие же миниатюрные модели можно наблюдать на этапах CFT-Niven, а также на картах DM-Phobes и DM-Zeto.

COUNTER-STRIKE

1. Тайное мышиное общество

На этапе am_forest находится одно из самых забавных пасхальных яиц. Но чтобы увидеть его, вам нужно будет спуститься глубоко под землю. Находясь в режиме свободного полета, направляйтесь вниз. Там вы увидите небольшую комнату, в которой мыши поклоняются какому-то странному изображению с надписью, переводящейся на русский язык как «бедный Юрик».

CLIVE BARKER'S UNDYING

1. Игровой тир

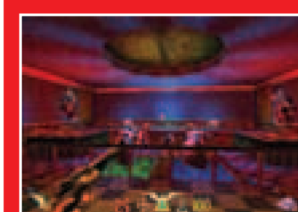
В самом начале игры идите в большой дом. После разговора со служанкой отправляйтесь за ней по коридору. В конце пути вы увидите дверь, рядом с которой лежит аптечка. Выстрелите по двум квадратным панелям над дверью и, после того как она откроется, заходите внутрь. Здесь вас ждет галерея, в которой вы сможете насладиться стрельбой по летящим мишеням. Будьте внимательны – после трех промахов виртуальный тир закроется.

2. Кукольный театр

Во время игры нажмите клавишу [Tab] и введите команду Open Manor_EntranceHall_FromKitch. Вы окажетесь в комнате, на одной из стен которой висят три картины. Подойдите к ним и попробуйте запрыгнуть на самую большую, которая висит в центре. После нескольких попыток вы услышите щелчок, и картина поднимется вверх. В открывшейся нише можно наблюдать забавную кукольную миниатюру.

3. Смертельная вечеринка

Снова активируйте консоль нажатием клавиши [Tab]. Напечатайте Open Oneiros_HowlingWell. Двигайтесь по висящим в воздухе панелям, пока не доберетесь до полуразрушенного дома. Захо-



дите внутрь, спускайтесь по лестнице и направляйтесь в центральный зал. В конце зала есть кнопка, которую вам необходимо нажать. После того как вы сделаете это, выходите на улицу и забирайтесь на крышу. Используйте заклинание Scrye и оглядитесь по сторонам. Вы увидите небольшую светящуюся точку – летите к ней. Готовы к веселью?

Как всегда ждем ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ ОТ IPPON



Не так давно вышедшая на российский рынок, но уже успевшая зарекомендовать себя как производитель качественной продукции компания Ippon, выпускающая источники бесперебойного питания, объявила о начале маркетинговой программы, принять участие в которой смогут все владельцы ИБП марки Ippon независимо от времени и места покупки. Программа стартует 1 октября этого года и будет проходить в три этапа: с октября по ноябрь, затем с декабря по январь и, наконец, с февраля по март. В конце каждой ступени проводится розыгрыш большого количества подарков, среди которых сотовые телефоны, MP3 плееры, цифровые камеры и мультимедийные аудио-системы (в общей сложности 55 наименований). Главный приз – цифровая видеокамера Panasonic NV-DS60EN-S. Для участия в этой акции необходимо предварительно зарегистрироваться на сайте http://www.ippon.ru, где можно ознакомиться с подробностями ее проведения, а также узнать много полезной информации о продукции компании Ippon. ■

САМАЯ БЫСТРАЯ DDR ОТ OCZ

Известная своим новаторством в области оверклокерских решений компания OCZ Technology представила новую серию сверхбыстрых модулей памяти под названием Premier. Компания предлагает DDR объемом 256 и 512 Мбайт, сертифицированных для работы на частоте 533 МГц и имеющих соответствующую маркировку PC4200. Для охлаждения столь быстрых чипов используются черные алюминиевые теплоотводные пластины. В продаже появятся как одиночные модули, так и комплекты из двух идентичных планок памяти, предназначенных для работы в двухканальном режиме. Что касается предполагаемой цены новинок, то, подобно другим решениям от OCZ Technology, она вряд ли будет отличаться демократичностью. Впрочем, для настоящих поклонников разгона этот фактор не является критическим. ■



CREATIVE РАСШИРЯЕТ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД



Компания Creative, ведущий мировой производитель мультимедийного оборудования для ПК, анонсировала новые модели звуковых карт из линейки Sound Blaster Audigy. Новинки представлены во всех ценовых диапазонах, что позволит покупателям выбрать для себя оптимальное по стоимости решение.

Для недорогих систем начального уровня была предложена аудиокарта Sound Blaster Audigy LS, основой которой служит звуковой процессор Audigy. Новая разработка компании поддерживает 5.1 канальный режим работы, обладает достойным отношением сигнал/шум (100 дБ), а также полностью совместима со всеми современными технологиями воспроизведения звука. Ориентировочная стоимость этой карты составляет $75.

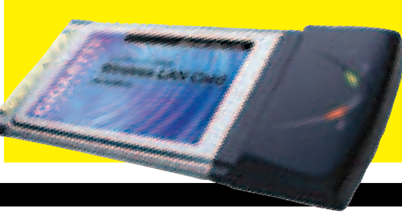
Желающим превратить свой ПК в аудио-центр высшего класса стоит обратить внимание на Creative – Audigy 2 ZS/ZS Platinum Pro. В сочетании с 7.1 канальным звуком эта модель обладает лучшими в своем классе звуковыми характеристиками. В новинках присутствует полный спектр современных технологий и эффектов, среди которых следует отметить функцию THX Console, позволяющую наиболее точно откалибровать колонки для достижения максимального эффекта погружения. Стоимость стандартной платы Audigy 2 ZS составит $135, а расширенного варианта с внешней панелью, на которой расположены дополнительные разъемы – $250.

И, наконец, для владельцев ноутбуков или пользователей, не желающих тратить сколько-нибудь времени на установку звуковой платы, предлагается внешнее аудио-решение – Sound Blaster Audigy 2 NX. Как можно догадаться, модель выполнена на основе процессора Audigy 2, и технически плата практически не отличается от вышеописанной разработки, но подключается к ПК через USB 1.1/2.0 интерфейс. Предполагаемая цена Audigy NX около $120. ■

БЕСПРОВОДНОЙ АДАПТЕР GIGABYTE

В test_lab попала новейшая разработка Gigabyte в области беспроводных локальных сетей – адаптер стандарта i802.11b Gigabyte GN-WLMR101. Устройство представляет собой карту формата PC Card, соответствующий разъем для которой присутствует на подавляющем большинстве ноутбуков. Максимальная скорость передачи данных составляет 11 Мбит/с, а максимальная дальность приема равна 300 м на открытой местности и 100 м в закрытом помещении. Мы устанавливали плату на ноутбук Hewlett Packard nx9000 и осуществляли соединение с Hewlett Packard nc4000 на основе платформы Intel Centrino, в котором присутствует встроенный контроллер сети i802.11b.

Драйвер устройства без проблем инсталлировался под Windows XP, и после перезагрузки мы сразу же установили стабильную беспроводную связь между двумя компьютерами. Прилагаемый к адаптеру драйвер содержит много полезных настроек и функций, среди которых стоит отметить отличный менеджер траффика, что, несомненно, пригодится при использовании доступа в Интернет посредством i802.11b. Кроме того, сетевая карта имеет технологию энергосбережения, которая способствует минимальной трате заряда батарей ноутбука. Разумеется, полностью реализованы и стандартные настройки сети, что позволит разобраться в новом типе связи даже начинающему пользователю. ■



ASUS СТАВИТ РЕКОРДЫ ПРОДАЖ

Сентябрь оказался для компании ASUSTeK крайне успешным – за прошедший месяц ей удалось реализовать 3.02 млн. материнских плат, что является своеобразным рекордом даже для производителей первого звена, то есть самых крупных компаний. Доход ASUSTek в сентябре составил $725 млн., что на целых 21% больше аналогичного показателя в августе. Тем не менее, сотрудники компании считают это событие традиционным сезонным увеличением спроса и предполагают, что подобная ситуация сохранится на рынке не дольше, чем до конца октября. Однако, в любом случае, нельзя упускать из внимания тот факт, что ASUSTeK добилась подобных финансовых результатов во многом благодаря выпуску достойной и качественной продукции. ■

COMPACT FLASH УВЕЛИЧИВАЕТ ОБЪЕМ

Не секрет, что в последнее время популярность флеш-карт стандарта Compact Flash значительно уступает стремительно развивающимся форматам MultiMedia Card и Secure Digital Card. Причиной тому служит большая поддержка последних со стороны производителей различных устройств. Это объяснимо: карточки имеют значительно меньшие размеры и обладают достаточным объемом. Однако по доступности они несколько проигрывают стандарту Compact Flash, а также не могут удовлетворить запросы пользователей, которым требуется как можно большая емкость. Например, сегодня уже доступны карты размером 1, 2 и 4 Гбайта. Присоединиться к лидерам этого рынка решила и компания GSMagicstor, анонсировав недавно 4.8-гигабайтную карту. Ее массовый выпуск планируется начать только в конце этого года, но планы производителя впечатляют: во втором квартале предполагается выпуск 8-гигабайтной модели, а в 2005 году – даже 20 Гбайт. Разумеется, впечатляет и стоимость этой продукции, но нельзя не отметить довольно быстрое падение цен на этот тип памяти: уже сегодня за вполне разумные деньги (около $80) можно приобрести 512-мегабайтную карту, объем которой вполне удовлетворит запросы большинства пользователей мобильных и цифровых устройств. ■



RADEON'Ы ОТ ASUSTEK

Еще недавно казалось невозможным, чтобы крупнейший производитель видеокарт, компания ASUSTeK – главный партнер nVidia, начала выпуск своей продукции основанной на разработках ATI. В лучшие времена ответным ходом nVidia однозначно стало бы расторжение договора о поставках, и подобные случаи бывали, правда, с менее крупными компаниями. Но сегодняшняя ситуация на рынке видеоплат диктует иные условия, и nVidia уже не имеет возможности столь ревниво относиться к своим компаньонам. А однозначный рост доли рынка ATI как раз и подтверждается этим шагом ASUSTeK. Так или иначе, ASUS официально объявила о выпуске целой линейки плат, основанной на чипах ATI Radeon. В качестве своих первых моделей компания выбрала недорогие Radeon 9200SE, новые чипы для плат среднего класса Radeon 9600 XT и самую производительную версию 9800 XT. Технические характеристики новинок практически полностью соответствуют заявленным параметрам ATI, за исключением платы ASUS 9600 XT, обладающей чуть большей частотой памяти. На прилавках магазинов эти карты появятся уже скоро, и отличить их от продукции на основе чипов nVidia будет просто: вместо индексов в качестве названия просто указывается модель, например: ASUS Radeon 9600 XT. ■

INTEL МЕНЯЕТ ПОЛИТИКУ ЦЕН

По многочисленным слухам, цена на новый процессор Intel Pentium 4 3.2 ГГц Extreme Edition составит $925 вместо ожидавшихся ранее $700. Это объясняется тем, что модель своего рода знаковая и выпущена больше для демонстрации максимальной производительности текущей линейки P4, нежели для значительного увеличения продаж. Зато интересные для многих пользователей изменения компания готовит в современных моделях среднего класса – Pentium 4 2.8, 3.0 и 3.2 ГГц. Указывается, что будут выпущены их версии с увеличенным до 1 Мбайт кэшем второго уровня, причем их стоимость останется аналогичной стоимости старых, 512-килобайтных моделей. Для того чтобы P4 были представлены и в эконом секторе рынка, не исключен выпуск процессоров с уменьшенной до 533 МГц системной шиной. Если Intel действительно удастся грамотно реализовать новую ценовую политику, то, возможно, многие из нас изменят свое решение по поводу будущего апгрейда. ■

МИНИ-ТЕСТ

СТИЛЬНЫЙ МАЛЫШ - ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР HP LASERJET 1010

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

HP LaserJet 1010 – представитель принципиально новой серии черно-белых лазерных принтеров. Это младшая модель в линейке, позиционирующаяся как экономичный вариант для пользователей, которым требуется качественная печать. При этом главным отличием данного устройства от предыдущих являются компактные размеры и стильный дизайн.

HP LaserJet-1010 обладает всеми достоинствами печати, присущими лазерным принтерам HP: быстрота, высокое качество и экономичность. Главной особенностью новой модели можно считать ее миниатюрность – она занимает места меньше, чем любой из лазерных принтеров HP, выпускавшихся до недавнего времени.

На верхней панели устройства, справа от выходного лотка, расположились три световых индикатора, отображающие состояние принтера, и две кнопки: «пуск», позволяющая начать вывод с использованием ручной подачи бумаги, и «отмена печати», которая без открытия программных настроек удаляет задание, по ошибке отправленное на печать. В обычном режиме при нажатии кнопки «пуск» распечатывается страница, демонстрирующая возможности принтера. Лоток для подачи бумаги находится спереди и откидывается для экономии места на рабочем столе. Если планируется постоянное наличие бумаги, то возможно приобретение дополнительного аксессуара – прозрачной крышки, накрывающей лоток сверху.

Помимо самого принтера, картриджа и компакт-диска с драйверами, в коробке находится еще и USB-кабель. В отличие от предыдущей модели HP LaserJet 1000w, оба разъема на нем стандартные, и у пользователя не возникнет никаких проблем с заменой при утере или повреждении кабеля. А наличие интерфейса USB гарантирует легкость подключения и возможность быстро начать работу.

В этой модели используется хорошо зарекомендовавшая себя «совмещенная» модель картриджа, которая включает в себя не только запас красящего порошка, но и фотобарабан. Такой подход гарантирует постоянно высокое качество, поскольку при смене картриджа весь печатающий блок заменяется целиком.

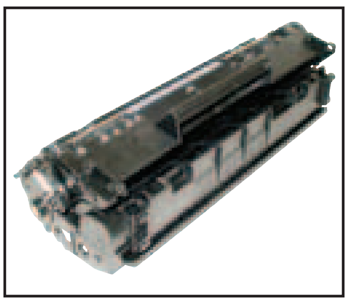
В test_lab была произведена серия тестовых распечаток текста и несложной графики. При этом принтер показал традиционно высокое качество печати. Текст получался резким и контрастным, а графика выглядела неплохо благодаря отсутствию жестких переходов полутонов.

На прилагаемом компакт-диске находится ПО и комплект утилит, позволяющих настроить компьютер для работы с принтером. Драйверы для Windows XP устанавливаются в автоматическом режиме. Пользуясь удобным для пользователя интерфейсом, можно легко настроить параметры печати, в том числе вывод нескольких страниц на одном листе бумаги. В экономичном режиме HP LaserJet-1010 сохраняет до 50% тонера. По сравнению с более старыми моделями технология уменьшения потребления красящего порошка несколько изменилась. Ранее символы вырисовывались черным контуром и бледной заливкой внутри него, теперь же происходит небольшое осветление отпечатков, за счет уменьшенного расхода порошка. При этом не проявляется никаких побочных эффектов, а качество практически не отличается от обычного. Из особенностей стоит отметить отсутствие разрешения печати в 300 dpi. Как известно, для лазерных принтеров изменение разрешающей способности до 300 dpi практически не влияет на скорость вывода, но заметно снижает качество печати. К недостаткам можно отнести отсутствие настройки плотности печати, хотя ее с успехом заменяет режим экономии тонера.

HP LaserJet 1010 – дизайнерский прорыв в области создания лазерных принтеров. Несомненным достоинством является то, что инженерам HP удалось добиться высокого качества даже в таком скромном по размерам корпусе. Впечатляет относительно невысокая цена как на сам аппарат, так и на расходные материалы к нему. Модель можно рекомендовать широкому кругу покупателей как простой, удобный, стильный домашний принтер для повседневной печати. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ HP LASERJET-1010

Разрешение, точек на дюйм: 600	*Вес, кг*: 5.9
Время до выхода первой страницы, с: 10	*Драйвера*: MS Windows 98/Me/2000/XP
Скорость печати, стр./мин: до 12	*Ресурс картриджа, стр.*: 2000
Память, Мбайт: 8	*Средняя цена на принтер в Москве, у.е.*: 198
Интерфейсы: USB 2.0	*Средняя цена на картридж, у.е.*: 65
Габариты (ШхГхВ), мм: 370x230x208	



Совмещенный картридж, предназначенный для печати около 2000 страниц (при 5% заполнении).



Панель управления HP LaserJet-1010.



Новая линейка – новый дизайн. Самый компактный лазерный принтер в истории HP



ULTRA 100,5FM

Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР

TM RADIO ULTRA

НЕДОРОГАЯ АКУСТИКА 5.1 ДЛЯ ДОМА

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Приобрести 5.1 акустику мечтают многие, однако еще совсем недавно дороговизна оборудования делала такую покупку практически невозможной. Но ситуация изменилась. Для тестирования были выбраны модели наиболее распространенных фирм-производителей, представленных на нашем рынке. Все они являются недорогими «активными», но в то же время качественными по звучанию системами. Так же мы постарались рассмотреть актуальный вопрос подключения к 5.1 игровых консолей.

test_lab благодарит компании «Бюрократ» (www.genius.ru), «TOP» (www.tortrade.ru), Восточно-Европейское представительство Creative Labs (www.europe.creative.com), Multimedia Club (www.mpc.ru) и TrezorShop (www.trezorshop.com/ru/) за предоставленное на тестирование оборудование.

ТЕХНОЛОГИЯ

В отличие от стереосистем, акустика 5.1 позволяет реализовать объемное звучание, создавая более реалистичный пространственный звук, который воспроизводится пятью сателлитными колонками (далее просто сателлитами) и сабвуфером. При правильной установке системы эта технология как бы переносит вас в центр событий, происходящих на экране: можно слышать как, например, сзади проезжает автомобиль или сбоку проносится самолет. Звук воспроизводится каналами, расположенными с той стороны, где происходит действие.

МАТЕРИАЛ

По материалу акустические системы разделяются на: полностью деревянные (TerraTec SubSession HomeArena 5.1, Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe), с пластиковыми сателлитами и деревянным сабвуфером (Genius SW-5.1 Value, Defender SPK-HT5.1, Creative Inspire P580) и полностью пластиковые (Genius SW-5.1 Value, Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System, VideoLogic Digitheatre). Лучше всего звучат деревянные системы, поскольку благодаря жестким толстым стенкам динамик не хрипит и не дребезжит.

СОВМЕСТИМОСТЬ

Как правило, акустические системы имеют несколько входов, которые служат для подключения различных аудиоисточников. 3MiniJack/G9IN/Coaxial предназначены для подключения к аудиокарте компьютера. К парным стерео RCA-входам подключается большинство бытовой техники с классическими «тюльпанами» – от игровых консолей до видеомагнитофонов и CD-плееров. 6xRCA – для AC-3 устройств. Оптический вход универсален и совместим с любыми устройствами, оборудованными соответствующим выходом.

МОЩНОСТЬ

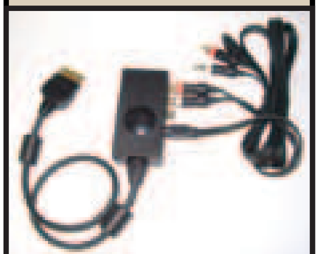
Каждая система состоит из шести колонок различной мощности (пять сателлитов и один сабвуфер). Мощность звука – это совокупная звуковая энергия, которую излучает громкоговоритель (или иное устройство) во всех направлениях. Но на коробках иногда указывают не реальное значение (как у TerraTec SubSession HomeArena 5.1, Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System, Defender SPK-HT5.1, Creative Inspire P580), а пиковое (Genius SW-5.1 Value, Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe), и воспроизводимая громкость на практике всегда намного меньше.
RMS (Root Mean Square – среднеквадратическое «эффективное» значение) – это реальная мощность, которой можно достигнуть (с одним ограничением: из-за волновой природы звука в некоторых случаях эффективность может быть немного больше или меньше) и при которой акустическая система может сколь угодно долго работать без

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Genius SW-5.1 Value System
- Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe
- VideoLogic Digitheatre
- TerraTec SubSession HomeArena 5.1
- Defender SPK-HT5.1
- Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System
- Creative Inspire P580

5.1 ЗВУК С ПРИСТАВКИ

Любая NextGen игровая консоль способна воспроизводить объемный звук (при его наличии на носителе: игре или DVD-фильме). Но лишь PS2, со встроенным оптическим выходом, обладает возможностью для прямого подключения 5.1 акустики. GameCube и Xbox требуют приобретения дополнительного оборудования. Например, для приставки от Microsoft существует два варианта (с s-video и компонентным видеовыходами) фирменных адаптеров с оптическим выходом (мы тестировали с Advanced AV Pack). Поэтому если вы хотите подключить игровую консоль к хорошей акустике, то нужно искать системы с оптическим (optical) входом, например Creative© Inspire 5.1 Digital 5500 ($150) или представленную в нашем обзоре Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System.



Advanced AV Pack позволит подключить 5.1 акустическую систему к Xbox.

ЦЕНА (У.Е.): 78



GENIUS SW-5.1 VALUE SYSTEM ★★★

Это самая простая и дешевая система. Подключение стандартное и очень несложное: на каждом сателлите есть маркировка, обозначающая месторасположение колонки, а провода RCA-штекерами (тюльпан) вставляются в соответствующее гнездо на сабвуфере. При прослушивании музыки обнаружился небольшой хрип на высоких частотах и некоторая неестественность звучания классических композиций. В играх особых проблем не возникло, все звуки воспроизводились одинаково неплохо (даже при невысоком качестве звука в самих играх (семплы 11/22 kHz) колонки, как это ни парадоксально, сглаживали недостатки). Хотя иногда (при взрывах в Enter The Matrix) звучание сабвуфера было довольно глухим. При шумах (вроде булькающих и шипящих звуков в Operation Silent Storm) звук становился неправдоподобным. Просмотр DVD-фильма не показал хорошей объемности и реальности. Из-за тонких пластиковых стенок оказалось невозможным воспроизведение звука на большой громкости – сразу появляются хрипы и дребезжание. Громкость вполне достаточна для одиночного просмотра фильма на компьютере, или негромкого прослушивания музыки, однако же дискотеку дома устроить не удастся.

Материал: ДСП (sw), пластик (c/f/r)
RMS: 10 Вт (sw), 3 Вт (c), 3 Вт (f), 3 Вт (r)
PMPO: 1200 Вт
Impedance: 4 Ом
Dynamic Range: 40-170 Гц (sw), 130-20000 Гц (c/f/r)
Подключение: 3 MiniJack
Управление: Питание, общая громкость, низкие частоты

НЕДОРОГАЯ АКУСТИКА 5.1 ДЛЯ ДОМА

ЦЕНА (У.Е.): 118



★★★★★

GENIUS SW-5.1 HOME THEATER DELUXE

Композиция из пяти колонок и сабвуфера сразу поражает своими размерами и создает полное впечатление акустики класса Hi-End. Этому способствует и наличие деревянного корпуса у каждой колонки, к тому же передние сателлиты двухполосные (то есть имеют отдельные динамики, воспроизводящие средние и высокие частоты) – такое у компьютерных акустических систем встречается весьма редко. Комплектацию завершает небольшой пульт дистанционного управления, на котором всего четыре кнопки: включение/выключение (power), спящий режим (stand by), громкость (volume) и выключение звука (mute). Все сателлиты, кроме тыловых и центрального, имеют отверстие фазоинвертора на задней панели (у центрального оно спереди). При этом сателлиты задней полусферы можно подвесить на стену, для чего имеется соответствующая крепежная скоба. Подключение к компьютеру – 3 minijack для звуковой карты 5.1, сателлиты же подключаются с помощью пружинных креплений, что очень удобно и позволяет заменить стандартные провода более длинными. В играх система проявила себя отлично: состязания в NFS HP2 показали эффект полного погружения, будто сидишь в настоящей машине и то с одной, то с другой стороны тебя пытаются обойти соперники, а звуки ударов машины слышатся именно там, где был толчок. Да и после игры в Operation S2 остались самые лестные впечатления. При просмотре DVD-фильма ощущение реальности происходящего не покидало ни на минуту. Что касается громкости колонок, то звук приходилось убавлять задолго до того, как колонки начинали захлебываться и хрипеть.

Материал: Дерево (sw/c/f/r)
RMS: 45 Вт (sw), 15 Вт (c), 15 Вт (f), 15 Вт (r)
PMPO: 3600 Вт
Impedance: 4 Ом
Dynamic Range: 20-20000 Гц
Габариты: 220x380x330 мм (sw), 160x235x165 мм (f), 120x120x120 мм (r), 360x160x165 мм (c)
Подключение: 3 MiniJack, 3 пары RCA
Управление: общая/центр/бас громкость, переключение 5.1/стерео, пульт

механических и тепловых повреждений. Так как процент искажений при одной и той же мощности будет разным, RMS неприменима для сравнения максимальной громкости однотипных устройств. В нашем случае конструкция аудиосистем сильно отличалась: самый большой общий параметр RMS у Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe – 120 Вт, а самый маленький у Genius SW-5.1 Value – 19 Вт.

Параметр PMPO (Peak Music Power – пиковая «максимальная» мощность музыки) объясняется так: существует определенный промежуток времени (обычно 2 сек □ 50 мсек, но может быть и меньше), в течение которого колонки могут выдержать ток указанной мощности без тепловых и механических повреждений. В нашем тесте этот параметр так же бесполезен, и сравнивать по нему аудиосистемы мы не будем, поскольку время подведения тестового сигнала может различаться. Самая большая пиковая мощность указана у Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe 3600 Вт PMPO, а самая маленькая у Videologic Digitheatre – 1000 Вт PMPO.

Хотя всегда крупными цифрами на коробке пишут именно мощность, оценивать по ней качество звука нельзя. Ведь громкое звучание еще не есть качественное. На различных частотах количество искажений может быть каким угодно, а музыка существенно отличается от идеального сигнала.

СОВЕТ:

В случае появления искажений на экранах CRT-монитора или телевизора следует переставить колонки подальше. Магнитное излучение от последних может создавать серьезные наводки!

ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН

Параметр «частотный диапазон» (Frequency Response) описывает интервал, на котором акустическая система может воспроизводить звуки. Этот параметр имеет прямое отношение к качеству звучания. Человеческое ухо различает звуковые колебания в промежутке от 20 Гц (сильный взрыв или шторм) до 20000 Гц (писк комара). Зачастую именно этот промежуток и указывают в характеристиках акустики. Но даже если динамик способен работать на пограничных частотах, издаваемые при этом звуки будут очень тихими (как у Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System). Обычно же акустические системы нормально воспроизводят диапазон от 60-70 Гц до 18000 Гц (Genius SW-5.1 Value, Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System, Videologic Digitheatre), и очень редко получается снизить частоту до 20-35 Гц .(Defender SPK-HT5.1, Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe, TerraTec SubSession HomeArena 5.1, Creative Inspire P580).

ДИНАМИЧЕСКИЙ ДИАПАЗОН (DYNAMIC RANGE)

DR – диапазон, в котором может меняться частота звука без ис-

ЦЕНА (У.Е.): 120



VIDEOLOGIC DIGITHEATRE

★★★

Этот комплект акустики предназначен в первую очередь для использования в системе домашнего кинотеатра (что указано на коробке). Однако это совсем не запрещает подключить его и к компьютеру. Некоторые сложности возникли с подключением сабвуфера к сети 220 В, поскольку в комплекте шел сетевой кабель с вилкой английского типа (три плоских контакта). Единственный выход из положения – приобретение нового шнура, поскольку переходников в продаже нет. Качество воспроизводимого звука оказалось таким, как и ожидалось для полностью пластиковой системы: характерная глухота на басах и небольшое дребезжание при громком высоком звуке. Хочется отметить инженерное решение в оформлении передних сателлитов – они двойные с поворотной верхней частью, что сделано для создания большей объемности звучания. При прослушивании музыки акустика все же не дотягивала до такого качества и громкости звука, которые позволили бы полностью погрузиться в композицию и отвлечься от всего. Неприятные дребезжания при выстрелах (Unreal Tournament 2003, Quake 3) и неестественность шума дождя в DVD-фильме не позволили поставить VideoLogic Digitheatre высокую оценку.

Материал: пластик (sw/c/f/r)
RMS: 25 Вт (sw), 7.5 Вт (c), 7.5 Вт (f), 7.5 Вт (r)
PMPO: 1000 Вт
Impedance: 3.2 Ом (sw), 4 Ом (c/f/r)
Dynamic Range: 50 -00 Гц (sw), 180-20000 Гц (c/f/r)
Габариты: 228x406x325 мм (sw), 260x106x55 м (c), 114x236x150 мм (f) 114x151x150 мм (r)
Подключение: 3 MiniJack, AUX IN
Управление: общая громкость, AUX/DVD вход, AC-3/DVD режим

НЕДОРОГАЯ АКУСТИКА 5.1 ДЛЯ ДОМА

ЦЕНА (У.Е.): 150



★★★★★

TERRATEC SUBSESSION HOMEARENA 5.1

В глаза сразу бросается строгость черного кубического комплекта акустики. Никаких изысков дизайна и излишеств в оформлении, хорошая немецкая сборка и удобный пульт дистанционного управления. Это вторая система в обзоре, в которой не только сабвуфер, но и все сателлиты обладают полностью деревянными корпусами. Кроме того, сателлиты комплектуются дополнительными скобами, при помощи которых их можно повесить на стену. Крепление проводов с помощью пружинных зажимов позволяет убрать мотки кабелей из-под ног. Управление с пульта достаточно удобное и позволяет производить настройку громкости баса, задней пары сателлитов и центрального динамика, также присутствует возможность изменения входного сигнала (±5 дБ) для согласования входа с разных источников (компьютер, ресивер).
При тестировании система показала себя очень хорошо, все звуки воспроизводила чисто, без «запираний» и дребезжаний. Мощность ударов и выстрелов (NFS SP2, Enter The Matrix, Quake 3) поражала своей реалистичностью, а музыка была мягкой и живой. Просмотр фильма оставил только положительные эмоции (журчание воды было абсолютно реальным, а полет мухи заставил оглянуться). Лишь два небольших недостатка – это расположение приемника пульта ДУ на сабвуфере (неудобно при установке системы под столом) и недостаточная энергия баса, из-за чего звук становится немного размазанным и приглушенным.

Материал: дерево (sw/c/f/r)
RMS: 25 Вт (sw), 30 Вт (c), 30 Вт (f), 30 Вт (r)
PMPO: не указано
Impedance: 4 Ом
Dynamic Range: Гц (sw), Гц (c/f/r)
Габариты: 315x290x290 мм (sw), 90x95x133 мм (c/f/r)
Подключение: 3 MiniJack
Управление: с пульта (общая/центр/бас/задняя громкость, +-5 дБ, mute, питание)

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Частота звука – чем она меньше, тем ниже (глуше, грубее) звук, и наоборот. Измеряется в герцах (Гц).
Мощность звука – чем она выше, тем более громкий звук может издавать система. Измеряется в ваттах (Вт).
Surround – термин, иногда обозначающий тыловые сателлиты (не технология).
MiniJack – трехконтактный разъем для подключения к звуковой карте.
Dolby Digital – цифровая система кодировки звука для воспроизведения аудиоформата с 5.1-канальным звуком.
DTS – Digital Theater Systems – цифровая система окружающего звука для воспроизведения аудиоформата с 5.1-канальным звуком. Меньший, чем у DD, уровень сжатия сигнала придает звуку большую глубину, улучшает разделение каналов и отношение сигнал-шум.
CMSS – Creative Multi-speaker Surround System (*Система Объемного Звучания Creative*) – искусственное создание более объемного звучания.
EAX – Environmental Audio Extensions (*Звуковые Расширения Окружающей среды*) – созданная Creative технология, позволяющая ощутить реалистичное звучание окружающей среды.
AUX IN – универсальный звуковой вход.
AC-3/DTS/Dolby Digital – способы кодирования звука.
RCA – разъем «тюльпан».
Satellite (*Сателлит* (с лат. Спутник)) – Акустическая колонка для воспроизведения средних и высоких частот.
SubWoofer (*Сабвуфер*) – Акустическая колонка для воспроизведения низких частот, диапазон которой обычно составляет 20Гц-120Гц.

кажений. Наиболее важным этот параметр является для записей классической музыки, где уровень громкости значительно меняется в течение всей композиции. При этом на самом низком уровне слышимости у хорошей системы музыкальные звуки должны отчетливо различаться на фоне шумовых помех.

СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ-ШУМ

Signal to Noise Ratio (отношение сигнал-шум) – характеристика шумовых примесей к звуку. Это соотношение описывает равновесие между полезным сигналом максимальной частоты и шумами. Когда звук обрабатывается и проходит через систему, добавляются новые шумы, появившиеся в результате неидеальной обработки сигнала, а возможно и потерь при передаче. То есть сигнал-шум – это характеристика того, как звук прошел через все устройства и преобразования и что в итоге можно услышать. Чем больше динамический диапазон и соотношение сигнал-шум, тем лучше в системе реализованы фильтрация и обработка сигнала. К сожалению, этот параметр указан только у Defender SPK-HT5.1: 55 дБ и Creative Inspire P580: 80 дБ.

УПРАВЛЕНИЕ

Обычно кнопки и ручки управления находятся на передней панели сабвуфера, но бывают и другие варианты. TerraTec SubSession HomeArena 5.1 уп-

ЦЕНА (У.Е.): 70



★★★

DEFENDER SPK-HT5.1

Этот комплект состоит из деревянного сабвуфера и пяти одинаковых пластиковых сателлитов, которые соединяются с сабвуфером проводом с «тюльпаном» на конце. Хотя это не так удобно, как пружинный зажим, все же длины проводов должно хватить.
При включении системы сразу слышится разница в громкости сателлитов и сабвуфера. Эта проблема решается подстройкой регулятором уровня громкости баса. Зато неожиданно порадовала воспроизводимая мощность акустики (сравнительно с похожими системами). Сабвуфер справлялся со своими обязанностями практически везде, лишь иногда (NFS SP2) при обилии мощных низких звуков (удары машины) выявлялись «залипания» динамика.
Окружение определялось совершенно точно и безошибочно – источники звука были слышны там, где и должны были быть (Enter The Matrix, Operation Silent Storm). При воспроизведении музыки средние частоты были слышны с явными искажениями и иногда возникали некоторые дребезжания. DVD-фильм смотрелся без особого интереса: все звуки воспроизводились неплохо, но все же эта система не способствует полному погружению в действие.

Материал: дерево (sw), пластик (c/f/r)
RMS: 20 Вт (sw), 8 Вт (c), 8 Вт (f), 8 Вт (r)
PMPO: не указано
Impedance: 4 Ом
Dynamic Range: 35-20000 Гц
Габариты: 270x170x235 мм (sw), 107x87x87 мм (c/f/r)
Подключение: 3 MiniJack, G9IN
Управление: общая громкость, громкость баса, питание

ЦЕНА (У.Е.): 278

★ ★ ★ ★



JAZZ J-9919 AURA 5.1 DIGITAL SPEAKER SYSTEM

Это единственная система в нашем обзоре, у которой присутствуют оптический и коаксиальный входы, поэтому акустику можно легко подключить к 5.1 выходу DVD-проигрывателя или игровой консоли (в документации прямо написано, что система предназначается для PlayStation 2 и DVD-плееров). Комплект является самым маленьким по габаритам, но по звучанию не уступает и большим моделям. Стоит отметить наличие раздельного блока управления и сабвуфера, но при работе декодер довольно сильно нагревается. Издаваемый звук высокого качества (по сравнению с другими пластиковыми системами), но, к сожалению, в играх и музыке отчетливо слышатся «залипания» и дребезжания сабвуфера при громких басовых звуках (выстрелы в Enter The Matrix и удары машины в NFS HP2, ударные инструменты). Зато при просмотре фильма ощущение реальности происходящего практически полное (опять же в некоторые моменты подкачал бас). И хотя это не самая мощная система из всех протестированных, все же по качеству и громкости звучания можно поставить хорошую оценку (если бы комплект был деревянным, это была бы лучшая система в обзоре). Минусов два: короткие провода, которые не отсоединяются от сателлитов, что серьезно затруднит установку в большой комнате, а также чрезвычайно легкие и в силу этого неустойчивые сателлиты.

Материал: пластик (sw/c/f/r)
RMS: 20 Вт (sw), 25 Вт (c), 25 Вт (f), 25 Вт (r)
PMPO: 3000 Вт
Impedance: 4 Ом (sw), 8 Ом (c/f/r)
Dynamic Range: 20-20000 Гц
Габариты: 96x206x216 мм (sw), 65x58x65 мм (c/f/r), 103x176x213 мм (декодер)
Подключение: Optical, Coaxial (RCA), Stereo MiniJack/2RCA
Управление: отдельный блок с декодером Dolby Digital/DTS, пульт

равляется полностью с пульта, Creative Inspire P580 имеет выносной пульт на проводе. Genius SW-5.1 Value, Defender SPK-HT5.1 и VideoLogic Digitheatre оборудованы лишь регулятором громкости (Volume) и низких частот (Bass). Расширенные функции контроля имеются у Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe (+ пульт), Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System комплектуется отдельным блоком регулировок, к которому и подключаются все колонки.

ФАЗОИНВЕРТОР

Эта труба в корпусе сабвуфера позволяет использовать энергию колебания задней стенки магнитной головки (иначе она частично гасится материалом коробки сабвуфера). Задняя стенка динамика колеблется в противофазе с передней – поэтому фазу инвертируют, чтобы энергия задней стенки диффузора приплюсовалась к энергии передней. Правильно рассчитанный фазоинвертор увеличивает КПД всей системы.

SURROUND (ОКРУЖЕНИЕ)

Некоторые модели из обзора (VideoLogic Digitheatre, Jazz J-9919 Aura 5.1 Digital Speaker System) оснащены специальной микросхемой для создания более реалистичного эффекта объемного звучания, который позволяет почувствовать себя находящимся в центре симфонического оркестра. Но даже не обладающие этой особенностью модели (Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe, Terratec TerraTec SubSession HomeArena 5.1) могут отлично раскладывать простой стереозвук по каналам так, что эффект присутствия поражает своей реальностью.

СОВЕТ:

Всегда вставляйте красный или черный с полосой провод только в красное гнездо пружинного зажима, иначе звук может исказиться.

ПАРАМЕТРЫ ОЦЕНКИ

При тестировании акустической системы и выставлении итоговой оценки использовались следующие параметры: качество звучания в играх (Unreal Tournament 2003 (PC), Need For Speed: Hot Pursuit 2 (PC, PS2, Xbox), Enter The Matrix (PC, PS2), Operation Silent Storm (PC), Quake 3 (PC)), воспроизведение музыки (DVD-Audio, MP3), просмотр DVD-фильма и прослушивание программы RightMark 3D Sound (для оценки качества звучания объемного звука). Также на конечный результат повлияли качество материала, из которого изготовлена система, впечатление от внешнего вида, удобство подключения и управления системой. ■

ВЫВОДЫ

Тестирование показало, что большинство из представленных на сегодня 5.1 систем в ценовом диапазоне от $100 до $150 позволяет достичь неплохого качества звучания игр, музыки, фильмов и способно заставить оторваться от проблем и погрузиться в действие, происходящее на экране. Изображение гармонично дополняется окружающим звуком. Мы дали награду «Лучшая покупка» Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe за превосходство по звучанию и функциональности управления и подключения. Выбором редакции стал комплект TerraTec SubSession HomeArena 5.1: высокое качество звука вполне может удовлетворить и продвинутого геймера, и любителя хорошего кино.

ЦЕНА (У.Е.): 75

★ ★ ★ ★



CREATIVE INSPIRE P580

Самая стильная по дизайну система имеет неудобное управление:- выносной пульт, жестко присоединенный к сабвуферу коротким проводом, создаст сложности, если низкочастотный динамик стоит далеко от рабочего места. Как компенсация, на пульте предусмотрен выход для стереонаушников, впрочем, с ДУ управлять можно только басом и общей громкостью, чего все-таки недостаточно. Тем не менее, акустика довольно хорошо показала себя в тестировании – звучание было качественным (насколько возможно для пластиковых сателлитов). Единственное нарекание вызвало звучание сабвуфера при полностью выкрученном регуляторе баса. При среднем уровне низких частот акустика раскрывает все возможности эффектов EAX в играх (NFS HP2, Operation Silent Storm), созданные аудиокартами от Creative, а фирменная технология CMSS позволяет получать объемный звук формата 5.1 при работе с четырех- и двухканальными источниками сигнала. Музыка воспроизводилась четко во всех диапазонах частот. При просмотре фильма можно было почувствовать себя находящимся в кинотеатре, только иногда не хватало мощности всей системы в целом.
В итоге сложилось очень приятное впечатление от звучания акустики. Стоит отметить, что экранированные колонки можно устанавливать в непосредственной близости от монитора.

RMS: 17 Вт (sw), 6 Вт (c), 6 Вт (f), 6 Вт (r)
PMPO: не указано
Impedance: не указано
Dynamic Range: 40-20000 Гц
Габариты: не указано
Подключение: 3MiniJack
Управление: выносной пульт на проводе

ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА АКУСТИКИ 5.1 НА ПРИМЕРЕ GENIUS SW-5.1 HOME THEATER DELUXE

Приобретя акустику 5.1, можно ощутить всю прелесть объемного звучания и по-новому услышать любимые игры и музыку, а во время просмотра DVD-фильмов полностью погрузиться в происходящее. Но во всем этом следует учесть такую немаловажную особенность 5.1-канальной системы, как правильная расстановка и подключение аудиоблоков.

Если стереоакустика не требовала такого серьезного выбора положения динамиков, то теперь для того чтобы оказаться в «центре событий», придется потратить некоторое количество времени на поиск подходящего места для сателлитов и сабвуфера, а также на настройку аудиопараметров звуковой карты.

Для воспроизведения объемного звука с компьютера вам нужна звуковая карта с поддержкой шести каналов (пять сателлитов и один сабвуфер), но подойдет и обычный двухканальный (стерео) или четырехканальный (квадро) источник звука, однако «объемность» в этом случае будет создаваться искусственно, и ощутить всю полноту звуковой картины не удастся. Тем не менее, большинство современных компьютеров имеют возможность воспроизводить 5.1 звук, но в этом можно убедиться, только внимательно изучив документацию к звуковой или материнской (в случае встроенной аудиокарты) плате. В таком случае, в настройках звука через панель управления MS Windows следует включить режим воспроизведения 5.1: Control Panel (Панель управления) -> Sound and Audio Device Properties (Звуковые и аудиопараметры) -> Advanced (Дополнительно) -> Speaker Setup (Расположение колонок) -> 5.1 Surround Sound Speakers -> Ok -> Ok.

После извлечения аппаратуры из упаковки, нужно заняться ее расстановкой. Место, где будет сидеть слушатель, должно являться центром виртуальной окружности, на которой и будут расположены колонки. Расстояние между передними сателлитами должно быть таким же, как и расстояние от центра окружности до центрального канала, а задние динамики должны находиться на уже упомянутой виртуальной окружности под углом примерно 110 градусов к линии от центрального сателлита к слушателю. Причем фронтальные колонки должны быть на уровне лица, а тыловые следует располагать немного выше головы (примерно 30-40 градусов). Место сабвуфера определяется опытным путем – он должен стоять там, где наиболее точно звучит бас.

Правильное подключение акустической системы – не менее важная задача. Для начала нужно разделить провода по длине: должно быть три коротких провода (для передних сателлитов) и два длинных (для задних). Затем все сателлиты подсоединяются к низкочастотному аудиоблоку при помощи пружинных зажимов. В этом процессе есть два важных момента: во-первых, красный кабель (или черный с белой полосой) всегда нужно вставлять в красное гнездо, а черный, соответственно, в черное; во-вторых, провода подключаются к разъемам с маркировкой, которая означает местоположение сателлита, где r(s)r – Rear (Surround) Right – задний правый, r(s)l – Rear (Surround) Left – задний левый, fr – Front Right – передний правый, fl – Front Left – передний левый, sw – SubWoofer – сабвуфер, c(en) – Center – центральный. Осталось лишь подключить систему к выходу звуковой карты компьютера и подвести питание.

Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe позволяет воспроизводить аналоговый звук с нескольких источников (не только с компьютера), для каждого типа которых есть соответствующие входы на задней панели сабвуфера и переключатели на передней. Для воспроизведения 5.1 звука с компьютера служат три MiniJack разъема и кнопка AC3; для стереосигнала (от игровой консоли, DVD, магнитофона, телевизора или CD-плеера) предназначены RCA-входы и кнопки с соответствующей маркировкой (CD/TAPE/DVD/VCD). ■



На передней панели сабвуфера располагаются кнопки переключения звуковых входов и регулятор общей громкости и баланса сателлиты/бас.



Задняя панель сабвуфера с многочисленными входами позволяет подключить несколько источников звука.



Небольшой пульт позволяет регулировать общую громкость, включать спящий режим (Stand By) и просто выключать систему (Power).

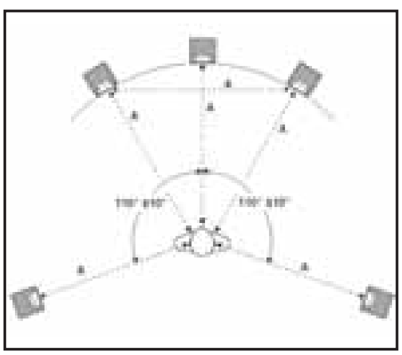
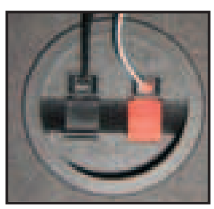


Схема расположения сателлитных колонок для аккустической системы 5.1.



Пружинный зажим с правильно вставленным проводом.

СТРАНА ИГР





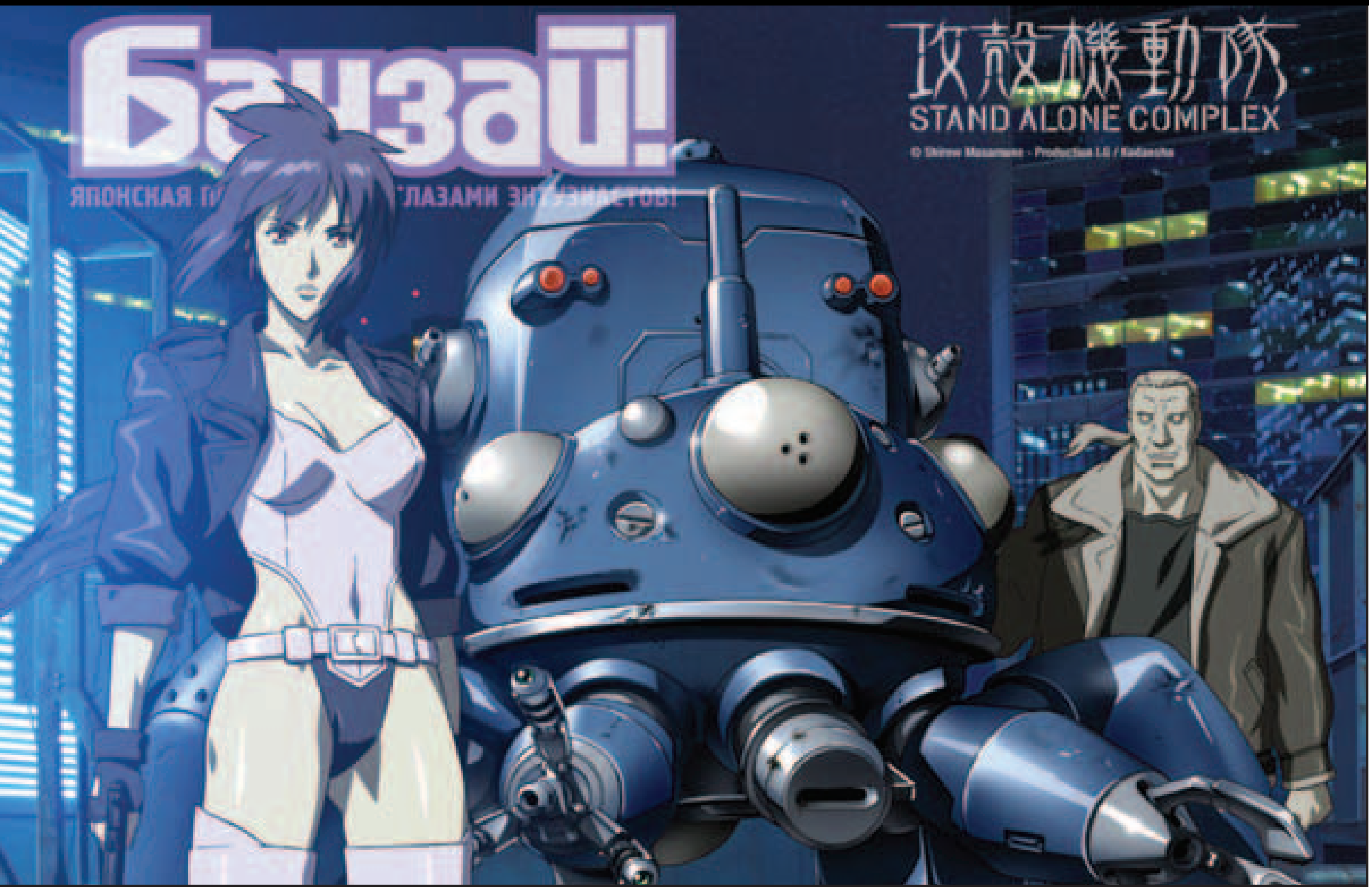
2004

С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА НА 2004 ГОД ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ РОССИИ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА с CD: 26153, с DVD: 93588

Так же вы можете оформить редакционную подписку, подробнее на стр. 143

(game)land
ОСНОВАНА В 1992



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Анимационный сериал о том, как новые информационные технологии изменят ежедневную полицейскую рутину, разные зрители восприняли по-разному. Кто-то ждал прямого продолжения киношного Ghost in the Shell – и был оскорблен в лучших чувствах отсутствием явного сходства и проклюнувшимися вдруг легковесными шуточками, столь неуместными в полнометражном труде Мамору Осии. Те же, чье увлечение вселенной GitS включало в себя еще и знакомство с многотомной мангой, к своей радости обнаружили явное сходство сериала с первоисточником. Даже геймеры, чья встреча с Мотоко Кусанаги и ее напарниками впервые состоялась при участии PS one, заинтересовались телесериями, так похожими на бесподобные ролики одного из лучших шутеров для легендарной приставки.

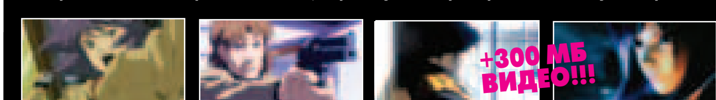
GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX, режиссер Кэндзи Камияма, телесериал, 2002-2003 гг. Наш рейтинг: ★★★★☆

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, эпизоды которого впервые появились в сетке программ японского ТВ чуть больше года назад (новые серии продолжают выходить и сейчас), объединил многие черты одноименной манги, фильма и игры – правда, среди фэнов сразу же возникли споры о том, насколько верной оказалась избранная авторами пропорция. Вышедший в 1995 году фильм был, как и все работы Мамору Осии («Авалон»), полон психологизма, тонких полунамеков, наводнен подтекстами и требовал от зрителя немалой эрудированности и недюжинного терпения – если бы все это сохранилось в сериале, он вряд ли набрал бы необходимые зрительские рейтинги, превратившись в изысканную игрушку для эстетов. Production I.G., при всей успешности производимой продукции – не настолько богатая студия, чтобы услаждать одних лишь аниме-гурманов; поэтому GitS:SAC вобрал в себя минимальную толику техномистики филь-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

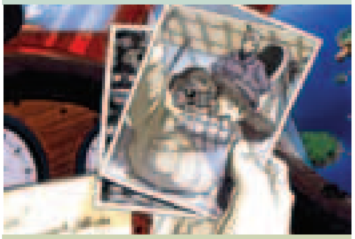
СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру «СИ» вы найдете трейлер, два вступительных ролика Ghost in the Shell: Stand Alone Complex; трейлер полнометражного GitS; фэнский монтаж видео GitS:SAC со звуком трейлера «Матрицы»; трейлеры полнометражных WXIII: Patlabor Movie 3 и Tokyo Godfathers; рекламный ролик Love Smash 5; вступительный ролик аниме-сериала Sonic X; огромную галерею работ Масамунэ Сиро.



SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

▶ НА КИНОФЕСТИВАЛЕ в американском городе Остин прошел премьерный показ англоязычной версии фильма «Порко Россо» (Porco Rosso) режиссера Хаяо Миядзаки.

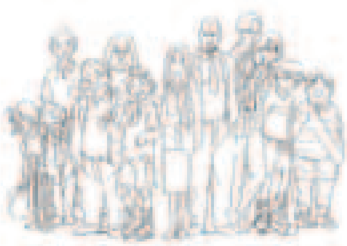


DVD-релиз в регионе 1 состоится в апреле 2004 года, а компания Buena Vista уже ведет озвучку легендарной «Навсикаи из Долины ветров» (Nausicaa of the Valley of Wind) – герои будут говорить голосами Патрика Стюарта, Умы Турман и Натали Портман. Еще одна картина студии Ghibli, «Шепот сердца» (Whisper of the Heart), также готовится к официальному западному релизу.



▶ ЯПОНСКОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ Sony Pictures опубликовало в сети трейлер фильма Tokyo Godfathers Сатоси Кона, режиссера знаменитого триллера Perfect Blue и драмы Millenium Actress. Новая картина рассказывает трогательную историю младенца, найденного городскими бедняками на свалке. Ролик вы найдете на нашем диске.

▶ САМ САТОСИ КОН в данный момент занят производством сериала Mouson Dairirin на студии Madhouse. Пока нам доступен лишь небольшой набросок главных героев, сделанный дизайнером персонажей Андо Масахи, ранее трудившимся в Studio Ghibli. Сериал появится на экранах в грядущем феврале.





ма, будучи развернутым в сторону непосредственной оперативной работы 9-го отдела японского министерства внутренних дел. Вместо возвышенной киберпритчи получился детективный сериал в стиле хай-тек, авторы которого заручились поддержкой консультантов как в погонах, так и в степенях; это научно-популярная фантазия о Японии 2030 года, где преступники и законники одинаково хорошо «подкованы» в техническом плане, где в дело идут принципиально новые методики совершения и раскрытия правонарушений, да и классификация самих преступлений серьезно расширилась по сравнению с докибернетической эпохой. Наконец-то «проходные» для полнометражной картины персонажи – Тогуса, Бома, Сайто, Паз – обрели объем, превратившись из одномерных фоновых копов в живых людей из плоти, крови... и киберимплантатов. Здесь, как и в игре, много внимания уделено общению героев с роботами татикома, обладающими ограниченным искусственным интеллектом – они совмещают функции средств передвижения и боевых ассистентов оперативников, попутно поставляя материал для множества комических сценок.

Эпизоды GitS:SAC выходят под грифами «stand alone» (отдельные самодостаточные сюжеты) и «complex» – последние входят в ключевую повествовательную арку, продолжая друг друга, наподобие «мифологических» эпизодов в «Секретных материалах». Содержание обособленных серий варьируется достаточно широко: Кусанаги расследует предательство правительственного чиновника, цепочку самоубийств киборгов и дезертирство тяжелого танка, самовольно оставившего полигон. Коллеги по 9-му отделу наблюдают за странным поведением иностранных лидеров; проверяют происхождение пересаженных ребенку органов (естественно, трансплантаты выращены искусственным путем). Бато преследуют маньяка-сослуживца – повредившегося рассудком свидетеля спецопераций США, проведенных в неназванной латиноамериканской стране. Мотоко разбирается в деле режиссера-неудачника, демонстрирующего свои картины насильно удерживаемым в виртуальности заложникам. Новое время влечет за собой новые преступления и новые методы борьбы с ними – вопреки ожиданиям, информационная прозрачность общества, на которую сейчас возлагают столько надежд, не облегчила работу сил правопорядка: каким бы сильным не был контроль за гражданами, при желании всегда найдутся способы обойти средства наблюдения. Основная интрига разворачивается в сериях о «Смеющемся человеке» – коварном хакере-кукловоде, при помощи сложнейшего компьютерного вируса легко манипулирующем и людьми, и цифровыми данными. Этот персонаж на шаг опережает оперативников, вынужденных иметь дело с последствиями его коварных многоходовок; о нем практически ничего не известно, и даже обрывочные сведения попадают к сотрудникам 9-го отдела совершенно случайно. На видеозаписях изображение жертв, попавших под влияние



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD с фильмом Armitage III: Poly-Matrix. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 декабря.

Вопрос:

В каком году был снят первый японский анимационный фильм?

1. 1929
2. 1917
3. 1975

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «Mezzo Forte: красотки-головорезы» получает Дмитрий Куршин из Ярославля. В японском языке действительно плавающее ударение.



зловещего конспиратора, всегда прикрыто «смайликом» с цитатой из романа «Над пропастью во ржи» – хакер определенно симпатизирует герою Сэлинджера, рефлексирующему индивидуалисту Холдену Колфилду. Игра в кошки-мышки, которую «Смеющийся человек» ведет с Мотоко и ее коллегами – суть отчаянное сопротивление личности обществу, в рамки которого эта личность вписаться не в состоянии; причем обе стороны отдают себе отчет, что бунтующей личности вполне по силам неугодное общество уничтожить.

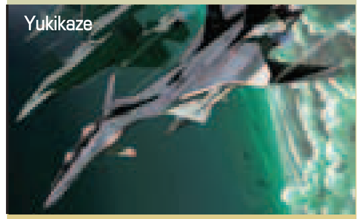


Рекордный бюджет ушел на многочисленные компьютерные спецэффекты: после удачного опыта с Blood: the Last Vampire режиссер Кэндзи Камияма неравнодушен к цифровой обработке изображения. При этом качество прорисовки эталонным назвать сложно, перебои с финасированием на начальной стадии не лучшим образом сказались на «ручной» анимации ранних эпизодов – куда приятнее выглядит 3D-техника – татикома, автомобили, вертолеты – отлакированная по технологии cel-shading до состояния полного единения с персонажами и фонами (в другом суперхите сезона, недавно фигурировавшем на страницах «Банзай!» сериале Last Exile, трехмерные модели все-таки конфликтуют с «плоской» окружающей средой). Знатоков кино заинтересуют намеки художников, придавших андроиду-самоубийце портретное сходство с актрисой Жан Себерг, снявшейся у Жан-Люка Годара в фильме «На последнем дыхании». С этой картиной переплетается содержание серии, задуманной как трибьют великому французу, его фильмам и актерам (в одном из эпизодов Бато берет в руки коробку с пленкой «Альфавиля», на полке виднеются другие годаровские ленты). Внимательный зритель заметит, что заправляющая приютом Марта из 11-й серии – вылитая сестра Милдред из «Пролетая над гнездом кукушки» Милоша Формана... А сколько еще секретов откроются пытливому взгляду?

Современный аниме-киберпанк, к характерным образцам которого относится Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, успешно пережил период копирования западных образцов: поколение молодых японских аниматоров с уверенностью и любопытством смотрит в будущее, черпая вдохновение в новейших научных разработках, присматриваясь к зарождающимся социальным тенденциям – и отражая свои наблюдения, опасения и чаяния в фильмах, использующих самые передовые изобразительные технологии. ■

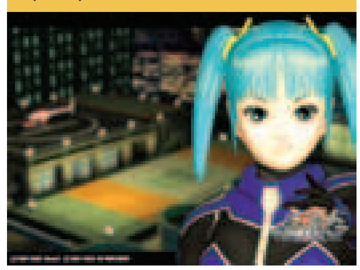
Super ShortNews Turbo EX Edition

КОРОТКО О НОВОМ АНИМЕ. Студия Gonzo («Хеллсинг», Yukikaze) готовит свой первый полнометражный анимационный кинорелиз под названием Spirit – о фильме толком еще ничего не известно, подтверждено лишь участие в проекте сценариста Садаюки Мураи (Perfect Blue, Steamboy) и дизайнера персонажей Кодзи Огаты (Boogiepop Phantom). В


Yukikaze

январе на японском ТВ дебютирует сериал Burn-Up Scramble, в виде современного сериала также будет возрождено легендарное аниме-приключение Area 88 (трехсерийный цикл 1985-86 гг.) режиссера Каору Синтани.

НЕБОЛЬШАЯ КОМПАНИЯ D3 объявила о разработке игры Love Smash 5 для PC и PS2. По большому счету, это клон Dead of Alive Xtreme Beach Volleyball, с милыми анимешными девчушками, только волейбол заменен на теннис. Естественно, соревнование идет в купальниках. Не пропустите трейлер на нашем диске!





ПРЯМАЯ РЕЧЬ

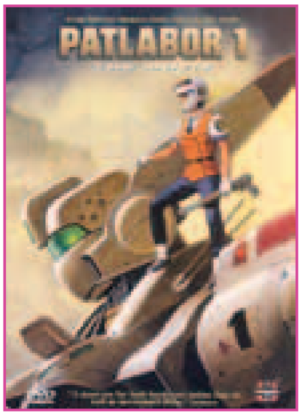
Авторы Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – о себе и своей работе:

Йосики Сакураи, сценарист: «В университете руководителем нашего курса был известный социолог Масати Осава, многие мои идеи основаны на его теории. Детство я провел в Великобритании, поэтому смотрел очень мало аниме – любимым фильмом была привезенная отцом «Навсикая из Долины ветров» Хаяо Миядзаки, ее я видел, без преувеличения, более сотни раз. «Лапута», «Тоторо», «Кики» – все это великолепные фильмы; в аниме-индустрии многие обязаны Миядзаки-сану всем, чего они достигли. <...> Вряд ли меня можно назвать писателем-фантастом – просто по воле случая я сейчас пишу научную фантастику для анимации».

Кэндзи Камияма, режиссер: «В первом классе средней школы я посмотрел «Звездные войны», а через год или два – японский телесериал Gundam. Увидев Gundam, я понял, что хочу снять анимационный аналог «Звездных войн» – жизненный путь был определен. <...> Между западной и японской анимацией не так уж много различий. Наверное, главное отличие в том, что у нас рисованные фильмы смотрят и дети, и взрослые. <...> Думаю, через 5-10 лет аниме окончательно разделится на классическую и трехмерную анимацию, причем потребность в последней будет постоянно расти». ■

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



PATLABOR: THE MOVIE

Режиссер Мамору Осии, 1990

★★★★☆

Рост уровня мирового океана угрожает крупным прибрежным городам. Сначала в Сан-Франциско, а потом и в Токио претворяется в жизнь план по возведению колоссальных защитных дамб. Масштабы и темп инженерных работ требуют принципиально нового вида техники, и в помощь строителям создаются лейборы – управляемые человеком мощные экзоскелеты. Люди всегда останутся людьми – вскоре несколько механизмов попадают в руки преступников. Токийская полиция в ответ также вооружается звеном патрульных лейборов... Верный себе, Осии превратил развеселую



экшн-историю в интеллектуальный детектив с яркой вспышкой действия в финале – все, кто ждет от Patlabor «войнушки на больших роботах», будут разочарованы; а вот поклонники полнометражного Ghost in the Shell с первых кадров почувствуют себя как дома.



PATLABOR: THE MOVIE 2

Режиссер Мамору Осии, 1993

★★★★★

Десять лет назад Мамору Осии снял фильм о том, как через десять лет террористическая организация проведет авиационную атаку в самом центре оживленного мегаполиса. Трезво рассуждая о терроре и прогнозируя возможности преступников недалекого будущего, режиссер предвосхитил американскую трагедию. Показанный в фильме ввод тяжеловооруженных войск в Токио казался дикостью – а после 11 сентября все мы увидели части национальной гвардии на улицах Нью-Йорка. Пусть вас не смущают лейборы – в сущности, единственная вымышленная (и абсолютно второстепенная)



деталь на ультрареалистичном фоне повествования. Черта с два это научная фантастика: перед нами пророчество. Фильм, режиссер которого разглядел, каким будет новый век.

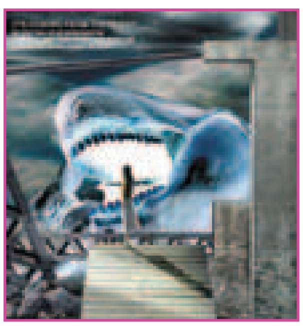


WXIII: PATLABOR MOVIE 3

Режиссер Фумихико Такаяма, 2002

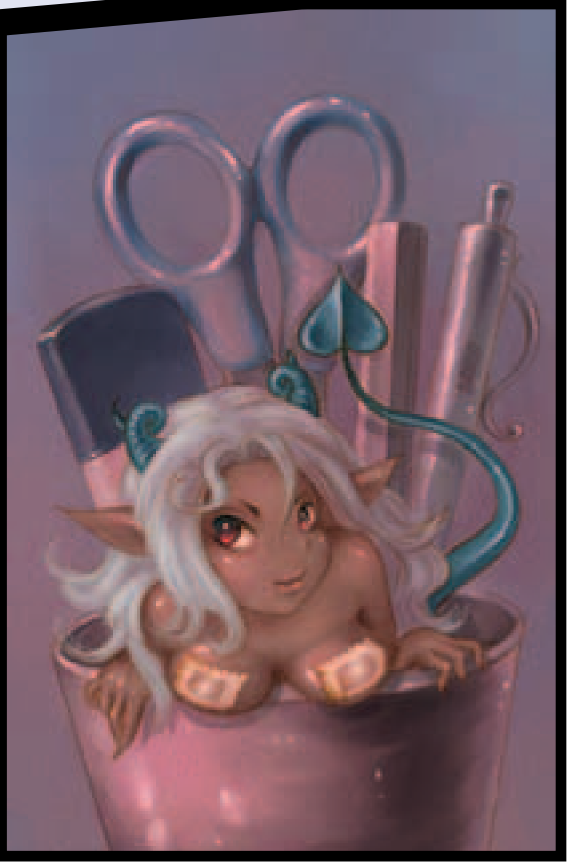
★★★☆☆

Попытка продолжить дело Осии, вырастив на почве телевизионного Patlabor (напомним, что сериал вертелся вокруг полицейских лейборов и их экипажей) мрачный детектив почти без участия знакомых по ТВ-релизу патрульных – зато с двумя следователями, таинственной женщиной и огромным монстром в акватории Токийского залива. Новому режиссеру изменяет как чувство вкуса, так и чувство меры: вся вторая половина картины опасно балансирует на грани между серьезным психологическим триллером и очередным боевиком про Годзиллу. Хорошо это или плохо – решать зрителю. Третий полнометражник очень сильно отличается от первых двух: при всем желании съемочной группы следовать заложенному когда-то канону, он действительно вышел другим.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Напоминаем о Конкурсе Гениальных Идей О Чем Угодно, Лишь бы Они Были Связаны с Играми, объявленном в прошлом выпуске «Обратной связи». Правила проще вяленой белки: пишите, выражайте себя – причем так, чтобы это было интересно другим. Заставите нас крепко задуматься, рассмеяться или заплакать – наградим трехмесячной подпиской на «СИ». Сегодняшние респонденты, правда, остаются без подарка: их письма добрались до нас еще до старта суперконкурса. А у редакции уже ручки чешутся вручить авторам интересных писем сертификаты на подписку! Дерзайте, компадрес – и они будут вашими!

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

DIS (GEEZER).

Привет, «Страна»!

Я вот тут подумал на счет эскапизма...

Было такое в моей жизни. Я с удовольствием каждый день уходил в Игру. Как понимаете, это были, в основном, RPG и JRPG – они наиболее подходят для этой жизненной философии. Итак, я сбегал туда и был весьма счастлив и доволен. Управлять, повелевать и следить за развитием сюжета было просто здорово! Жизнь текла незаметно. Ощущение реальности стиралось, и идя на работу, я думал как вечером обойду этого босса, как освобожу своих компаньонов и т.д., и т.п. Когда жизнь скатилась в солипсизм, когда оказалось трудно определить я в реальности или реальность во мне – я и не заметил... НО! Именно тогда я и стал понимать, что, как бы там ни было, я создал этот мир своим воображением, или это мир меня создал своим (!) воображением – все подчиняется одним и тем же законам! Если я повелеваю миром, созданным мной при помощи разработчиков видеоигр (СПАСИБО ИМ ОГРОМНОЕ!), даже пусть он линеен или условно линеен, то тогда тот же самый я в состоянии управлять и внешним миром! Мысль не потеряли?

Я хочу сказать, что в этих мирах нет никакой разницы! Как один, так и второй плоды нашего личного восприятия жизни. Разве любой из вас, кто увлеченно играет, не живет эти пару часов в этой игре, в этой, придуманной им самим, жизни? Живет! Влияет на нее? Влияет! Только не надо мне про программный код и скрипты! Я беру шире! Как бы ни был запрог-

ИТОГИ КОНКУРСА
ОТ КОМПАНИИ VERBATIM И ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»

Четыре комплекта призов (рюкзак, ветровка, футболка и бейсболка) были на кону конкурса, который мы проводили вместе с компанией Verbatim. Желающие заполучить все это атаковали нас письмами, как обычными бумажными, так и электронными. Но лишь первые приславшие правильные ответы, смогут теперь облачиться в футболку, ветровку, бейсболку и водрузить на свои плечи симпатичный рюкзак с символикой Verbatim. Вот имена счастливчиков.

1. Лысых А. (г. Красноярск)
2. Рождественский К. В. (г. Москва)
3. Брюханов Дмитрий (г. Иркутск)
4. Попова А. (г. Москва)

Именно эта великолепная четверка была уверена в том, что:
- более 1000 циклов перезаписи допускают диски DataLifePlus 16x-24x CD-RW;
- емкость записываемых аудиодисков MusicLifePlus, которые выпускает компания Verbatim, равна 74 и 80 минутам;
- потребуется всего 15 минут, чтобы записать 4,7 Гбайта информации на диски DVD+R, созданные компанией Verbatim;
- жесткий диск принципиально нового типа, предусматривающий возможность ношения на кольце для ключей, называется Store 'n' Go.

Честь и хвала эрудитам!

раммирован сюжет, ваш аватар может стоять на месте и чесать задницу, если вы не нажмете кнопку! Все это, конечно стало наиболее наглядным в последнее время, когда игры стали трехмерны, набиты CG-роликами и подкреплены отличным звуком в каком-нибудь формате Долби Про 5.1.6.1.2.18. И такая реальность отличается от обычной жизни весьма условно. Так... шашечки... и фантики с аксессуарами...
Так вот! Из всего этого я делаю прямой вывод: если я могу влиять и на реальность, которая ничем не отличается от окружающего мира, то этот самый мир в моей полной власти! Способы только будут другие – не кнопки! Хотя... Есть ядерная кнопка, например (˜_ˆ).
И зачем мне тогда, спрашивается, этот самый эскапизм?!? Не от чего мне бежать! Я ведь сам это делаю! То есть я хочу сказать, не надо бежать от жизни! Не надо ее бояться. Попытайтесь ее изменить. Воздействуйте на нее, возьмите ее в свои руки и заставьте реальность подчиняться вам. Это не менее увлекательно, чем гонять по уровням рыжего Бандикута! И у вас получится! У меня ведь получилось.
А игрушки... Они никуда не денутся! Они просто превратятся из средства побега в занимательные интерактивные книжки (чем и должны, по идее, быть) или в средство для веселой развлекухи друзей на вечеринке. А зависимость исчезнет. Сделаем заявления психологов беспочвенными! Пусть никто не сможет сказать, что геймеры суть те же наркоманы!
Говорят, что Ответственность за себя и свою жизнь приходит вместе с взрослением, но быть взрослым это не значит убить в себе ребенка, который играл перед телевизором! Быть взрослым – значит хорошо понимать, что жизнь, она короткая и очень интересная сама по себе! И будет обидно, что значительная часть ее может быть потеряна в бесконечных попытках спрятаться от самого себя. Твоя жизнь – это ты. Хочешь быть интересным?.. Хочешь... быть?..
А еще по поводу среднего возраста геймера, равного 29 годам – это ж скока еще мучиться и мучить родных! Даешь PS10 и Xbox 8!
Куперу отдельный решпект (яркие люди всегда притягивают к себе как плохих людей, так и хороших, и притягивают много)!
Всем привет!

kokoro@mail.ru
г. Калининград

Все хорошо в меру, да. Обычно что-то похожее пишут после просмотра жизнеутверждающей концовки сериала Evangelion. Эскапизм безобиден, да и попросту полезен – в малых дозах.

ЗУБАРЕВ ОЛЕГ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны игр»!
Читаю Вас больше года. Мне все очень нравится, но маловато пишете об играх для PS2. А у меня как раз именно эта приставка. Выходит много игр, а я о них ничего не знаю; покупаю, в основном, хиты, в которых уверен: FINAL FANTASY X, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE, ONIMUSHA 2, METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY и некоторые другие. Хотелось бы узнать и о других играх. Но о купленных играх не жалею. Очень люблю METAL GEAR. Прошел вторую часть на всех уровнях сложности, в том числе и на EXTREME. Жду третью часть. И еще: сообщите, пожалуйста, выйдет ли игра METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES на PS2 и вообще – на каких платформах она выйдет?
Желаю успехов.

ozubarev@do.tochka.ru

Учитывая ограниченный объем и мультиплатформенную направленность журнала, мы стараемся рассказывать о настоящих хитах для PlayStation 2 – или же о тех играх, которые распространители усиленно стараются замаскировать под хиты (см. рецензию на Chaos Legion в этом номере). Если мы обошли вниманием тот или иной PAL-релиз – значит, эта игра вряд ли стоит и вашего внимания.
Мы неоднократно сообщали о том, что MGS: The Twin Snakes разрабатывается Konami совместно с Nintendo и является эксклюзивом для Game Cube.

XFACTOR

Здоров Страна!!!!!!!!!!!! How do you do?
Решил написать вам ваш читатель из города Гай, Оренбургской области. У меня

дома PC и Playstation 2, но вот одна проблема не продают в нашем городе дисков на PS 2, что делать? Пробовал заказывать по E-shop'у, больно дорого и пришла ко мне английская версия не чего в ней не понимаю!!!!! Посоветуйте что-нибудь пожалуйста, Please!!!!! Насчет вас писать не буду, минусов у вас нет, а плюсы вы и так знаете!!!!!!!!!!!
Ta-ta!!!!!!!!!

xfactor@gai.esoo.ru

Рискнем предположить, что можно попросить привезти игры знакомых, отправляющихся по делам в Москву, Петербург или другие крупные города, где есть хорошие игровые магазины. Многие продающиеся в нашей стране игры снабжены инструкциями на русском языке, компания SoftClub планирует продолжить выпуск локализованных PS2-проектов.

РОМА

Здравствуйте, уважаемый коллектив журнала «Страна Игр». Читаю Ваш журнал регулярно, бла-бла-бла, суть не в том. Я вот вам хочу задать вопрос: не знаете ли вы, будет ли кто-нибудь из отечественных девелоперов локализовывать FIFA 2004 в России? А то я тут решил в Инете заказать лицензионную в коробке, но она мне обойдется в 70 долларов Соединенных Штатов Америки:) (хех, мне кажется, я первый, кто так называет бакс из тех, кто вам писал:)) Империалисты из Болеро :) решили взять с меня 30 баксов за доставку. Так вот, для меня, бедного студента, это приличные деньги, но я хочу подготовиться к WCG вследующем году (надеюсь, там будет FIFA 2004), поиграть с кем-нибудь по Инету, а то в пиратской версии это невозможно, да и вообще мне эта игра нравится. И поэтому, если наши девелоперы будут локализовывать FIFA 2004, то я лучше здесь ее куплю, чем такие деньги отдавать, побольше по Инету поиграю на сэкономленные денежки.
А вообще, была ли хоть одна игра от EA, которую бы у нас локализовали? Подскажите там нашим паблишерам, что неплохо было бы локализовть FIFA 2005 (не 2004, а то у меня сразу появится еще больше конкурентов, т.к. многие смогут играть по Инету с живым противником, а это очень важно в подготовке)

г. Владивосток.

Все части FIFA Football, выпущенные в России, имеют в комплекте русскоязычную инструкцию.

СТАС И СВЕТА

Мы с сестрой читаем журнал ежемесячно, два раза – это замечательно. Совсем недавно я научил свою сестренку понимать истину хороших игр. До этого момента она просто «рубилась» во что понравится... Но теперь у нас с ней полное понимание и даже, я бы сказал, общая философия по отношению к играм.
Что только не происходит в этой жизни. Буквально год назад сестра и слышать не хотела о каких-то там приставках и дисках, валяющихся во всех углах, а теперь мы не вожем прожить и дня, не сыграв вечерком, в конце трудового дня, во что-нибудь свежее. Родители нас не понимают, зато у нас с сестрой уже давно свои взгляды, без игр мы начинаем черстветь в этой монотонной жизни. Все-таки здорово, когда тебя до глубины души понимает родной человек.
Вот такие вот дела в нашем маленьком провинциальном городке, который даже не значится на карте.

г. Калтан, Кемеровская обл.

Всегда отрадно видеть единение родственных душ. Осталось «подсадить» на игрушки родителей, и в семье воцарится полная геймерская идиллия.

ALEX

Здравствуйте! В последнем номере вы писали о том, что «Акелла» начала работу над «нормальными Корсарами 2» (стр 4, раздел «Коротко»). Мне интересно, насколько я могу полагаться на эти сведения?

alex1990@mail.ru

Информация пришла к нам из достоверного источника в компании «1С». Намерение выпустить игру в ее изначальном виде – проект был практически завершен, когда было решено переделать игру в «Пиратов Карибского моря» – у «Акеллы» имеется, но точными данными о выходе «Корсаров II» (равно как и его официальным подтверждением) мы не располагаем. В общем, за что купили, за то и продаем.

MELKOR

Привет тебе, многоуважаемая редакция «Страны Игр». Мне 23 года, геймер со стажем, я застал теб времена, когда еще в СССР в некоторых магазинах появились... нет, не игровые автоматы, а... как бы получше выразиться, нечто подобное ZX-Spectrum – помню ч/б монитор/телевизор и клавиатуру в полиэтилене с кусочком наклееной изоленты под клавишей «повтора». Заплатишь рубль и играешь в самолетик, без улыбки не вспомнишь...
Пока не забыл, у меня несколько вопросов:
1) Есть ли на PS2 игры с таким же замечательным переводом на русский язык, как Primal?
2) Когда приблизительно стоит ждать появления в России PSP?
3) Я недавно купил программы для PS2 – mp3- и mp4-плейеры. Работать-то они работают, но при загрузке пишут, что компания-производитель не отвечает за возможно причиненный вред консоли – что вы об этом думаете?

г. Санкт-Петербург

1) SoftClub на всех парах локализует следующую игру SCEE Studio Cambridge – в ближайших номерах ждите подробного отчета о продвижении работ над проектом.
2) Как выпустят, так и появится. Про официальный релиз ничего не знаем, а «серые» поставки наверняка начнутся сразу же.
3) Мы думаем, что покупка и запуск неавторизованных программ для PS2 – личное дело каждого. В принципе, они расширяют мультимедийные возможности приставки – а это всегда здорово. Между прочим, SCEI, в отличие от Microsoft, не преследует производителей этих продуктов.



Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

www.yandex.ru
adv@yandex.ru
Тел.: 748-10-33

DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

HIDDEN & DANGEROUS DELUXE EDITION

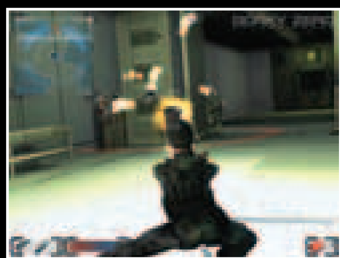
В свете грядущего выхода долгожданной второй части, разработчики решили сделать играющей общественности подарок и сделали полную версию игры совершенно бесплатной. Предлагаем насладиться!





GORKY ZERO CD

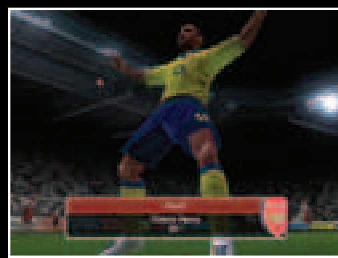
Логическое продолжение тактической RPG, известной у нас, как Горький-17. Игра стала полностью трехмерной, утратила ролевые элементы и пошаговые бои, да и вообще превратилась в аркадный экшн.

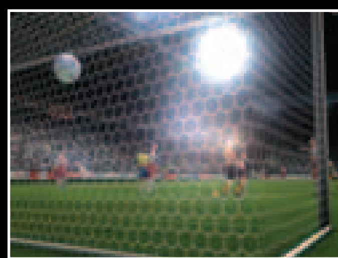




FIFA SOCCER 2004 CD

Комментарии здесь совершенно излишни. Очередная версия самого популярного футбольного симулятора, признанного хита и эталона в своем жанре.

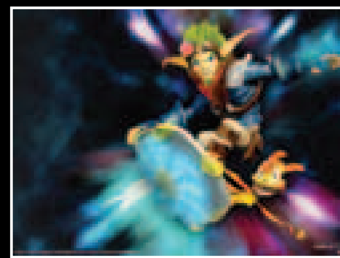




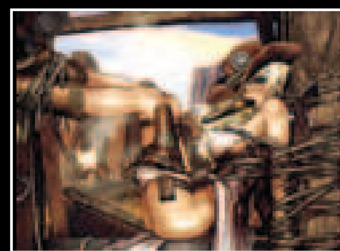
А ТАКЖЕ: Korea Forgotten Conflict Demo, The Hobbit, Navy SEALs: Weapons of Mass Destruction, Chrome, KnightShift, Fast Break College Basketball

ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ГАЛЕРЕЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



КИБЕРСПОРТ

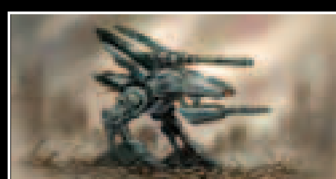
- Лучшие демки с последних чемпионатов по Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike

ПАТЧИ

- Tom Clancy's Black Hawk Down CD
- Top Gun: Combat Zones CD
- Mall Tycoon 2
- Empire of Magic
- NASCAR 2003
- Madden NFL 2004
- KnightShift
- MTW: Viking Invasion
- TRON 2.0 CD
- Elite Force II
- WH40K: Fire Warrior
- Age of Mythology
- UFO: Aftermath CD
- Street Legal Racing: Redline
- Mercedes-Benz World Racing
- Chrome CD

БОНУСЫ

- Игровой фан-арт CD
- Киберпанк Арт
- Скины для winamp 3

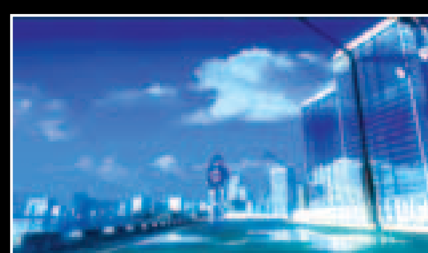


МУЗЫКА

- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Rally Trophy
- Big Game Hunter 2004 CD

ДРАЙВЕРЫ

- Nvidia Detonator 52.16 Win98/ME, Nvidia Detonator 52.14 Win2000/XP, ATI Catalyst 3.8 Win98/ME, ATI Catalyst 3.8 WinXP/2000 и RivaTuner script pack для Catalyst 3.8



СОФТ

ITUNES FOR WINDOWS

Беспрецендентное событие - компания Apple портировала знаменитый медиа-плеер на вражескую платформу. Программа во всех отношениях замечательная и к установке обязательна!

HYPERSNAP DX CD

Одна из самых лучших программ для снятия скриншотов. Имеет множество настроек. позволяет захватывать картинки из обычных приложений, из игр и даже из видео.

SUPER PICTURE FINDER CD

Программа-поисковик, которая будет полезна дизайнерам и тем. кто любит погорячее. Находит в Сети множество различных картинок на заданную тему.

А ТАКЖЕ: LittleBigBar, xMemory, Quintessential Player CD, Registry Defragmentation CD, Perfect Menu CD, Submit Manager, Mozilla v1.4.1. CD, DriveScrubber, OpenOffice v1.1 for Windows CD

DVD

SHAREWARE (CD)

- Swaps Pack
- Demonstar
- Brickman
- Billionaire
- Superstar Chefs
- Ant War
- SixTrix
- и другие





МОДЫ

DIABLO II: ANCESTRAL RECALL (CD)

Огромный мод, вносящий в игру неимоверное количество изменений. Модифицированные старые и совершенно новые подземелья, новые монстры, куча дополнительных магических предметов, измененные скиллы и многое другое.



А ТАКЖЕ: Neverwinter Nights: Citadel of Blood, Max Payne: KungFu 3 Deluxe, UT2003: Red Orchestra Total Conversion, Half-Life: Underworld Bloodline v2.0 (CD)

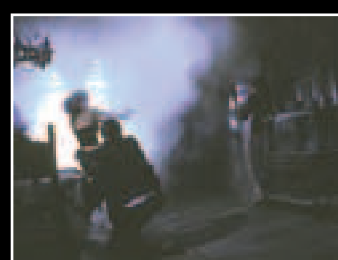
WIDESCREEN

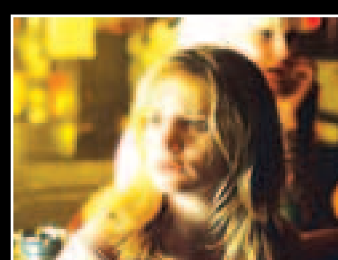
- The Missing
- Texas Chainsaw Massacre
- Stoked
- In The Cut
- House of the Dead
- Gothica
- Big Fish
- Kill Bill





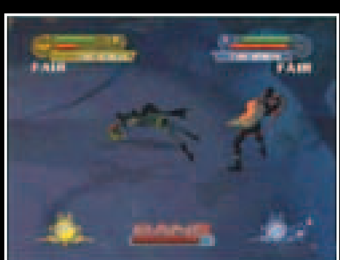


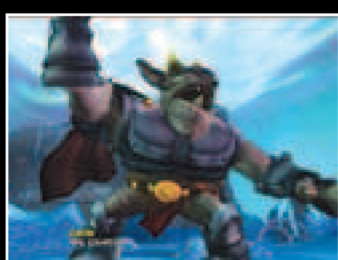


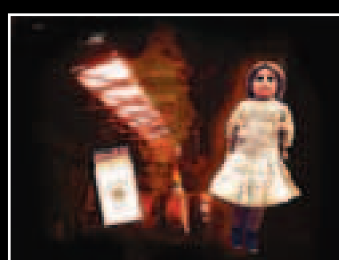


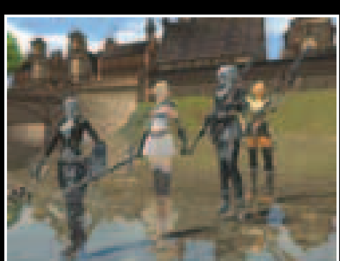
ВИДЕО

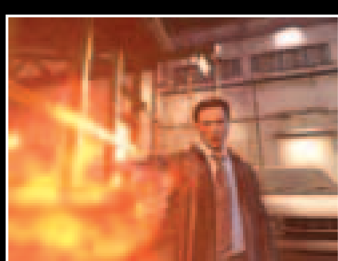
- Batman: Rise of Sin Tzu (CD)
- Contract J.A.C.K. (CD)
- Driver 3
- Deus Ex: Invisible War (CD)
- Front Mission 4
- Goblin Commander: Unleash the Horde (CD)
- Lineage II: The Chaotic Chronicle
- Manhunt
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Maximum Chase (CD)
- Mission: Impossible: Operation Surma (CD)
- Nina
- Painkiller (CD)
- Sabotage 1943
- Ford Racing 2
- Tribes: Vengeance
- Gladiator: Sword of Vengeance
- In Memoriam
- The Sims: Makin' Magic (CD)
- Silent Hill 3
- Monster 4x4: Masters of Metal (CD)
- Вступительный ролик к P.N. 03
- Заключительный ролик из P.N. 03
- Видео к рубрике Банзай!

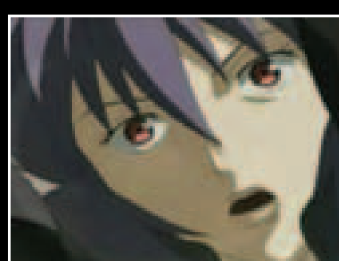










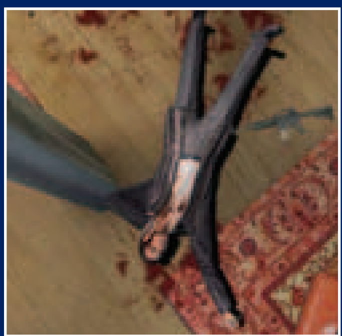


В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 22 ноября!/

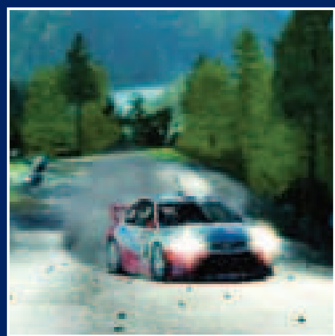
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Макс возвращается! Пройдя огонь, воду и медные трубы, он вновь появился на наших компьютерах, щегольски хвастаясь свежим движком и громыхая новым звуком. Читайте о преемнике игры, ставшей в свое время основой для одного из самых известных синтетических тестов для проверки видеоакселераторов – 3D Mark!



WRC 3

Очередная серия одной из лучших раллийных гонок на PS2 превзошла все наши ожидания. После весьма неоднозначной Extreme это был как глоток воды в пустыне. Третья часть вобрала в себя все лучшие стороны своих предшественниц и, кажется, практически лишена недостатков. Великолепная графика прекрасно дополняется чутким управлением и дружественной к игроку физической моделью, которой так нехватала в предыдущей игре.



SPACE COLONY

Если вам наскучили The Sims, то эта игра – отличный способ посмотреть на старый игровой процесс под новым углом.

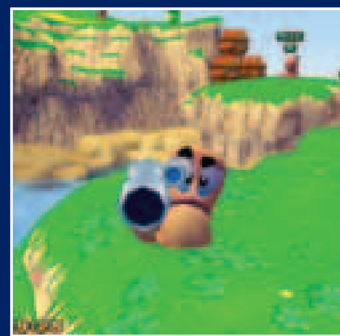
A QUIET WEEKEND IN CAPRI

Ответьте на один вопрос: вы давно ездили отдыхать к морю? Если ответ «нет», то можете не читать этот обзор, ведь в этом случае игра A Quiet Week-end in Capri не вызовет у вас никаких эмоций – все это вы наверняка уже смогли ощутить лично!



WORMS 3D

SoftClub наконец-то осчастливит всех поклонников легендарной серии! А мы готовы осчастливить читателей ярким обзором интереснейшей стратегии! Никогда еще война не была таким захватывающим занятием! Способы уничтожения противников стали еще разнообразнее, а значит вашему воинственному гению будет где разгуляться! Перековывайте орала на мечи!



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

редакционная ПОДПИСКА!

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ **на первое полугодие 2004 г**

☐ **на 2004 год**

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

Город/село ____________ ул. ____________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ____________________

Подпись ______ Дата ______ e-mail: ______

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Внимание!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку БЕСПЛАТНО!

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + CD»
6 мес. (12 номеров) – ~~840 р.~~ **700 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~1680 р.~~ **1540 рублей**

«Страна Игр» + DVD»
6 мес. (12 номеров) – ~~1320 р.~~ **1100 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~2640 р.~~ **2420 рублей**

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка").
В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

LG

Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



DinaVictoria

(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

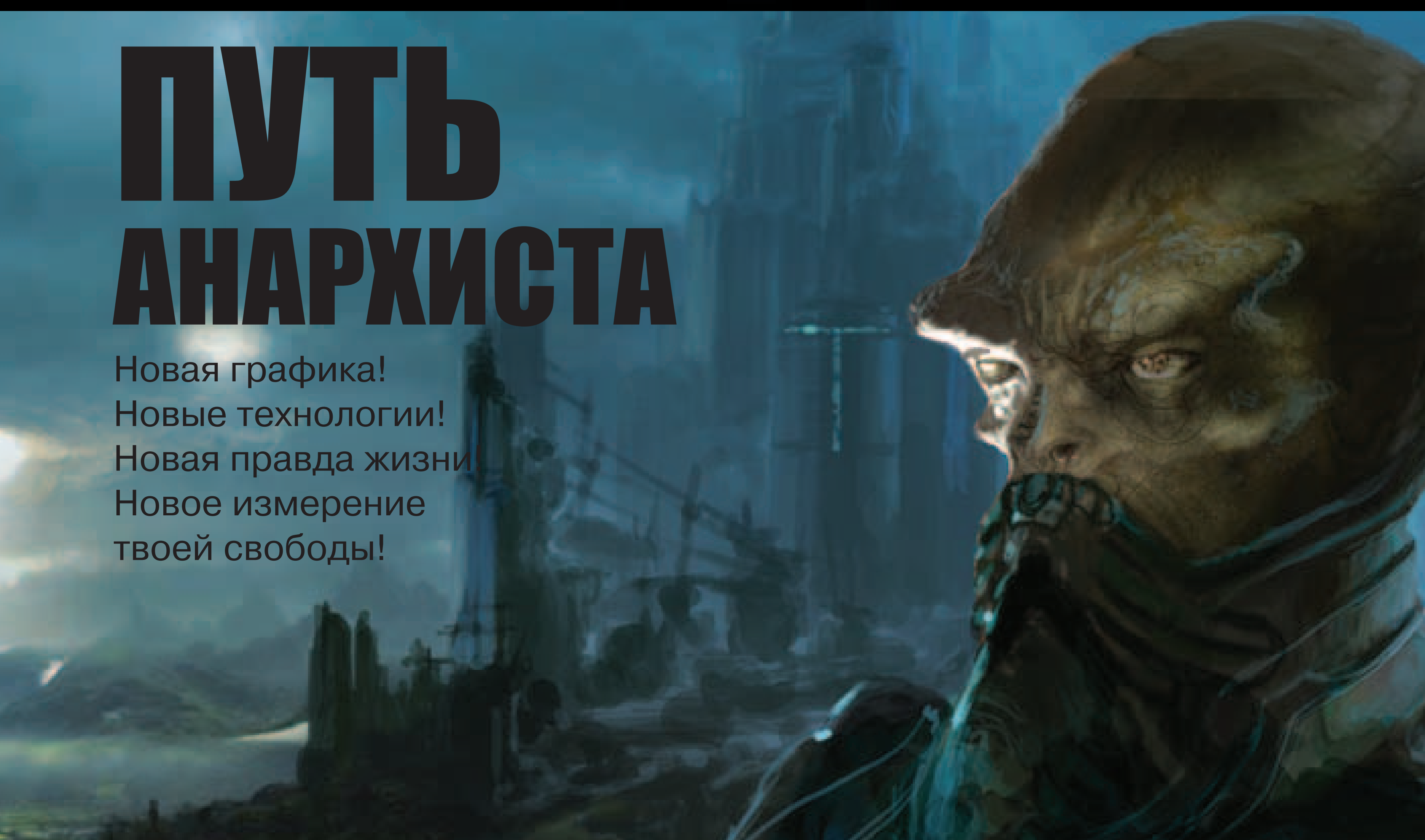
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

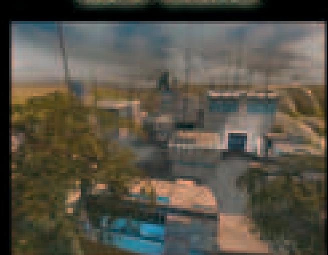

SEGA
OTOGI
御伽
СТРАНА ИГР


CAPCOM
СТРАНА ИГР
P.N.03™
PRODUCT NUMBER

Anarchy online
SHADOWLANDS
EXPANSION PACK




Newland


Borealis

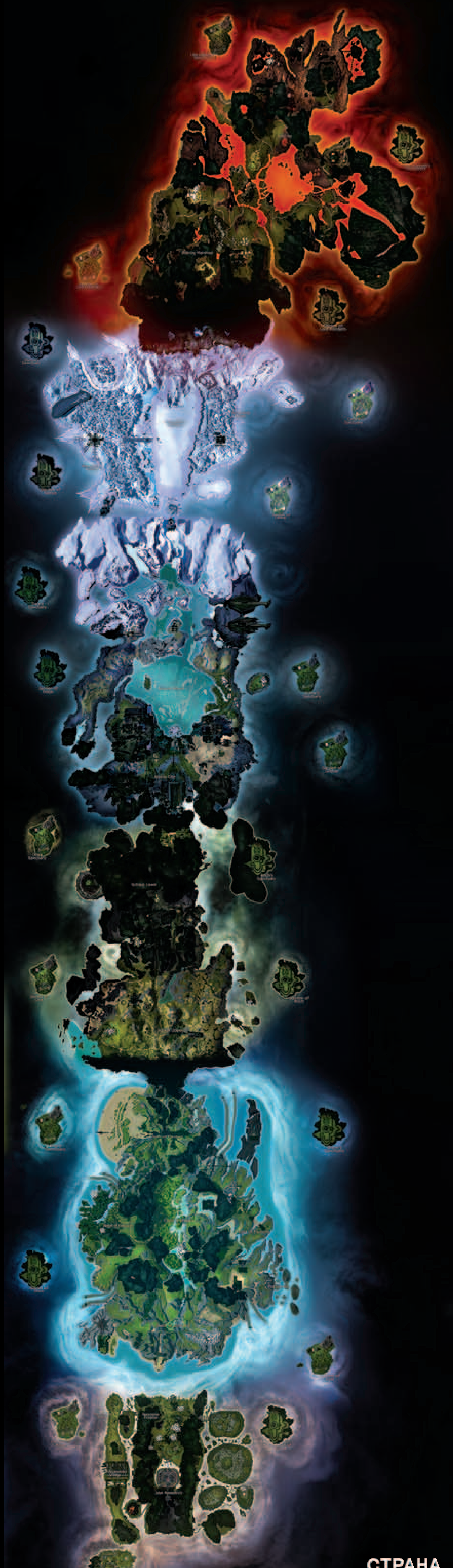

Tir


Athen


Omni-1



Map of terraformed Rubi-Ka



PlayStation 2

Satin Silver **SCPH50008**



Встроенный ИК-преемник

На 30% уменьшен вес консоли

Значительно снизился уровень шума, производимого кулером системы

DVD-привод поддерживает форматы DVD+-R/RW

Нет iLINK-порта

СТРАНА ИГР

Новая стильная версия PlayStation 2 комплектуется сразу двумя серебристыми джойстиками Dual Shock 2 и поддерживает прогрессивную версию DVD-пульта с возможностью отключения приставки и управления треем.

SONY